

WARHAMMER[®]

40,000

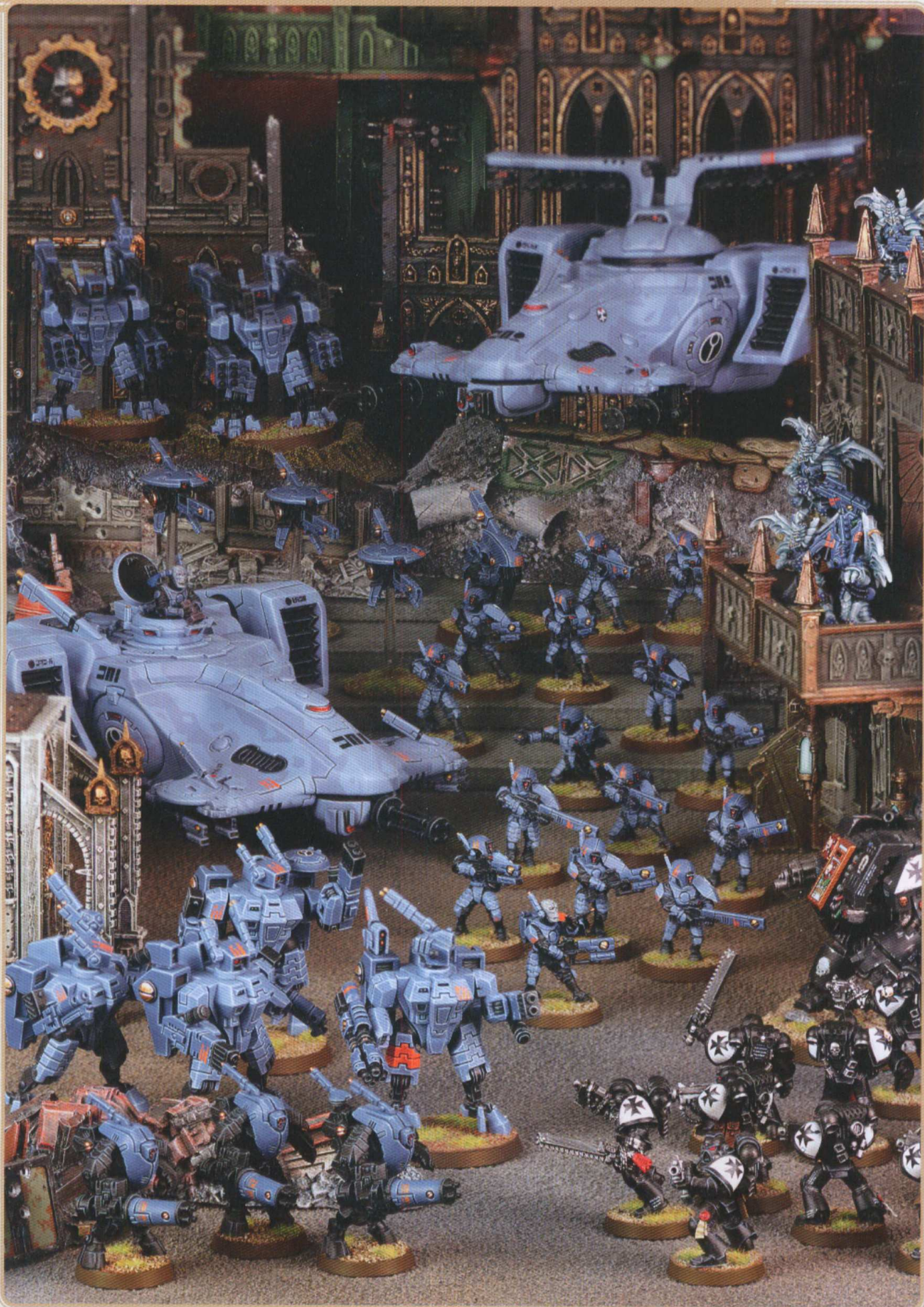
ИМПЕРИЯ ТАУ



WARHAMMER
40,000

CODEX
Далик

**GAMES
WORKSHOP[®]**



ИМПЕРИЯ ТАУ



Автор
Энди Хоар

Дополнительные материалы
Пит Хейнс, Грехем Макнейл
и Энди Чамберс

Обложка
Карл Капински

Иллюстрации
Марк Гиббонс, Алекс Бойд, Пол
Дентон, Нейл Худсон, Карл
Капински, Адриан Смит.

Графический дизайн
Алан Девис и Стеф Капински

Производство
Майкл Барсон, Марк Эллиот,
Джон Митчелбах, Дилан Оуэн,
Йен Стрикленд, и Натан Винтер.

Хоббийные материалы
Стив Кумискей, Энди Хоар,
Доминик Мюррей

Дизайнеры Миниатюр
Джун Диас, Джес Гудвин, Гари
Морли, Марк Харрисон, Себ
Пербет

Команда 'Eavy Metal
Фил Дунн, Пит Фолей, Нейл
Лонгдаун, Нейл Грин, Кейт
Робертсон, Аня Веттергрин,
Кирстен Вилиамс

Ландшафт
Марк Джонс

Специальная благодарность
Джонатану Харропу, Агису
Нейгебауэру, Тим Сакьеру,
Миллсу Девису
и Древнему и Почтенному
Ордену Техносвященников

Русская версия книги
Перевод
Алексей Шибяев, Владимир Яснов

Под редакцией
Любови Мачиной
и Алексея Синяткина

Верстка русской версии
Дизайнерская группа «Столица»

Отпечатано
Компания «Астероид»

Вступление	2	Воинский Лист Тау	31
Обзор Тау	4	<i>Командные</i>	
Империя Тау	10	<i>подразделения</i>	32
Искусство Войны Тау ..	12	<i>Элитные</i>	
Славные победы Тау ...	14	<i>подразделения</i>	34
Инопланетные виды		<i>Основные</i>	
в Империи	16	<i>подразделения</i>	36
Миры-Септы Тау	18	<i>Легкие Ударные</i>	
Эволюция Тау	20	<i>подразделения</i>	38
Язык Тау	21	<i>Тяжелая Огневая</i>	
Командная структура		<i>Поддержка</i>	40
армий Тау	22	Аун'Ва	42
Арсенал	24	О'Шовах	44
		О'Шасерра	46
		Памятка	48
		Армия Тау	49

ПРОИЗВЕДЕНО КОМПАНИЕЙ «GAMES WORKSHOP»

Русская версия книги отпечатана компанией «Астероид»

© Авторские права Games Workshop Ltd. 2005. Games Workshop, Games Workshop логотип, the Double Headed/Imperial Eagle логотип, 40K, GW, Chaos, Хаос, 'Eavy Metal, Codex, Кодекс, Тау, Тау, символы каст Тау, Ethereals, Одухотворенные, Gun Drone, артиллерийские дроны, Marker Drone, целеуказательные дроны, Shield Drone, щитовые дроны, Spotter, наблюдатель, Hammerhead Gunship, танк типа Акула, Devilship Troop Carrier, БМП типа Скот, Sky Ray Missile Defence Gunship, Зенитный танк типа Небесный Луч, Vespide Stingwing, Веспиды Острокрылы, Kroot, Круты, Kroot Carnivore, Круты Пожиратели, Kroot Hound, Круты Гончие, Krootox, Крутоксы, Shaper, Шейпер, Commander Shadowsun (O'Shaserra), Коммандер Солнце Тени (O'Шасера) Commander Puretide, Коммандер Чистый Прилив, Commander Farsight (O'Shovah), Коммандер Соколиный Глаз (O'Шовах), Aun'va (Master of the Undying Spirit), Аун'Ва (Мастер Бессмертного Духа), Shas'ui, Шас'Уи, Shas'vre, Шас'Вре, Shas'el, Шас'Эль, Shas'o, Шас'О, XV88 Broadside Battlesuit, XV88 боевой доспех типа Бродсайд, XV25 Stealth Battlesuit, маскировочные боевой доспех типа XV25, XV15 Stealth Battlesuit, маскировочные боевой доспех типа XV15, XV8 Crisis Battlesuit, Боевой Доспех типа XV8 Кризис, Fire Warrior, Воины Касты Огня, Pathfinder, Следопыты, Kroot rifle, Крут Винтовка, Blacksun Filter, Фильтр черного солнца, Vespide Communion Helm, Коммуникационный шлем Веспидов, Vespide Neutron Blaster, Нейтронный бластер Веспидов, Piranha Team, команда машин типа Пирания, the 'In the Grim Darkness of the Far Future' tagline, слоган «Во мрачной тьме далекого будущего есть место только войне», White Dwarf, Белый Гном, Citadel, логотип Citadel, Golden Demon, Золотой Демон, Хрустальный Молот, Warhammer, Молот Войны, логотип Warhammer 40,000 и все связанные с этим знаки, имена, персонажи и изображения из вселенных Warhammer и Warhammer 40,000 являются либо ©, TM и/или © Games Workshop Ltd 2000-2003, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Изображения в этой книге приведены исключительно в изобразительных целях. Некоторые продукты линии Citadel могут быть опасны при неправильном использовании, и продукция Games Workshop не рекомендована детям до 16 лет без надзора взрослых. Вне зависимости от возраста будьте осторожны в использовании клея, режущих инструментов и аэрозольных красок. Убедитесь в том, что вы правильно следуете инструкциям, приведенным на упаковках.

Отпечатано в России

Произведено ООО «Астероид» (Россия, 125009, г. Москва, Страстной бульвар, д. 4/3, стр. 1, asteroid40k@yandex.ru)
по заказу ООО «Алегрис» (127474, г. Москва, ул. Дубнинская, д. 45)
по лицензии компании Games Workshop, выданной ООО «Алегрис»

1-я редакция
Москва, 2006 год

Приветствую тебя, Коммандер, на страницах этого священного текста, целью которого является помочь тебе в деле продвижения Всеобщего Блага. В этой книге вы найдете все, что вам надо для того, чтобы собрать и покрасить армию Тау, а также успешно сражаться на поле боя. Путь Войны Тау включает в себя использование высокотехнологичного оружия и инопланетных союзников, таких как Круты и Веспиды. Коммандеры Тау знают все сильные и слабые стороны своих солдат, и используют это знание на поле боя со смертоносной эффективностью.

ИМПЕРИЯ ТАУ

Тау – это молодая и агрессивная раса, которая обитает на восточной окраине Галактики. Они отличаются исключительно высоким развитием технологии и вооружений. Несмотря на то, что письменная история Тау насчитывает едва две тысячи лет, они быстро расширяют свое жизненное пространство в Галактике, и уже вступали в конфликты со старшими расами. По галактическим масштабам Империя Тау мала. Ее основу составляет кластер близко расположенных звезд, что позволяет Тау путешествовать по своей Империи без тех больших опасностей, которые обычно связаны с путешествиями в Варпе. Империя Тау также использует услуги нескольких других инопланетных рас, которые либо были добровольно включены в империю Тау, либо предоставляют ей услуги на торговой основе.

Цивилизация Тау основана на строгой кастовой системе. Принадлежность к одной из каст – Огня, Воды, Земли или Воздуха – определяет путь Тау в жизни Империи: путь воина, чиновника, мастера или пилота. Правители Тау, таинственные существа, называемые «Одухотворенными», связывают касты вместе в единое общество. Основной принцип жизни Империи Тау гласит, что главной целью в жизни каждого индивидуума должно быть стремление приложить все усилия для общей пользы или,



как Тау это называют, «Великого Добра» или «Всеобщего Блага». В отличие от остальных рас, которые встречало на своем пути человечество, Тау не агрессивны и не настроены враждебно к Империи Человечества. Тем не менее, они яростно сражаются за то, что считают своим. Простой динамизм развития цивилизации заставляет Империю Тау непрерывно расширяться, что приводит к постоянным конфликтам с другими цивилизациями.

ЗАЧЕМ СОБИРАТЬ АРМИЮ ТАУ?

Тау – очень стильная и сильная армия с большим количеством специализированных войск. Основную силу армий Тау составляют боевые костюмы, которые надевают ветераны Тау. Такие воины являются опытными ветеранами, и их костюмы способны носить широкий спектр вооружений. Костюмы дают прекрасную защиту, что делает таких воинов мало уязвимыми для обычного пехотного оружия. Если вы ищете армию, которая может нанести массированный огневой удар по противнику и выдержать его ответный удар, то Тау – армия как раз для вас. Технологии Тау весьма продвинуты, и вы можете оснастить их широким спектром дополнительных устройств, которые еще больше усилят их боевой потенциал.

Воины Огня являются отважными воинами. Если же их сопровождают в бой члены касты Одухотворенных, то они могут отважно сражаться даже в безнадежных ситуациях. Тау предпочитают дистанционный бой, уничтожая противника при помощи своего дальнего и высокотехнологичного вооружения. Но если бой становится ближним и кровавым, то Тау призывают на помощь своих союзников Крутов. Круты – прекрасные воины, и способны удержаться против большинства противников.

Постоянное расширение Империи Тау приводит к тому, что на границах владений Тау постоянно происходят конфликты с другими расами. Тау граничат с многочисленными системами, заселенными Орками, а также с несколькими имперскими секторами. Эльдарские искусственные миры также проходили через территории Тау, и несколько небольших тиранидских флотов-ульев вступали в конфликты с ними.

Полностью собранная и покрашенная армия Тау прекрасно смотрится на столе. С одной стороны, у вас есть гладкие линии и яркие цвета, которые предпочитают воины Тау, с другой – вы имеете прекрасную возможность покрасить диких и злобных Крутов. Любая техника покраски дает быстрый и прекрасный результат, позволяя вам быстро получить большую и прекрасно выкрашенную армию.

И да пребудут с вами Одухотворенные, Коммандер.

Самую разнообразную информацию о мире Warhammer 40000 и о Тау вы найдете на официальном сайте компании Games Workshop

www.games-workshop.co.uk
www.warhammer.ru



Далеко от Терры на восточных окраинах Галактики лежит Империя Тау. Несмотря на то, что она не слишком обширна, она представляет собой сферу в более чем 300 световых лет диаметром с материнским миром Тау в центре, и включает около сотни населенных миров. Часть этих миров заселена расами, которые дружественны Тау или подчиняются им. Тау являются молодой расой немногим более шести тысяч лет отроду, но при этом они весьма продвинуты в технологическом плане, и их Империя расширяется с энергией, свойственной всем молодым разумным существам.

ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

Первый контакт Империи человечества с Тау произошел чуть менее 6000 лет назад, в 789.М35, когда исследовательский корабль Адептус Механикус «Видение Ленда» обнаружил и каталогизировал мир, который ныне известен как родной мир Тау. Первичные исследования показали, что планета обладает сухим и благоприятным климатом, а также богата наземными, воздушными и океаническими формами ксено-жизни. Первые исследователи из числа Адептус Механикус также указывали, что равнины планеты заселены примитивными чужаками, которые уже смогли изготовить первые орудия труда и освоить огонь, но не более. Планета была помечена для последующей зачистки и колонизации. Для колонизации планеты были посланы корабли, но неожиданно на пути каравана разразился страшный варп-шторм. Несмотря на присутствие на борту опытных капитанов и навигаторов, все корабли колонизационной экспедиции были потеряны. В дальнейшем, вместо того чтобы затихнуть, варп-шторм продолжал расширяться и усиливаться, делая космические путешествия практически невозможными. Попытки колонизации планеты более не предпринимались. В дальнейшем внимание институтов Империи обратилось к другим, более важным делам.

361: Высший Лорд Администратума, Годж Вендир одержимый паранойей и мегаломанией, вверг Империю в пучину беспорядков, которые позднее получили наименование Эра Неверия. Здесь не место подробно рассказывать о событиях Кровавой Власти Вендира, следует только сказать, что порядок был восстановлен позднее преподобным Себастианом Тором, который был избран Эклезитархом и до сих пор почитается как наиболее могучий Имперский святой. Восстановление Империи затмило собой присутствие на далеких галактических границах чужой расы Тау, и варп-шторм оттянул последующие контакты Империи и других рас с ними.



ЭВОЛЮЦИЯ

Тем временем на забытой далекой планете вид разумных чужаков продолжал свое развитие. Племена расширяли свои зоны обитания в ответ на увеличение популяции. В течение столетий различные группы племен, живущие в различных условиях, начали вырабатывать особые свойства, которые позволяли им лучше адаптироваться к выбранному окружению. Живущие на высоких горных плато племена Тау выработали у себя тонкие мембранные крылья, которые позволяли им не только перемещаться по отдаленным горным поселениям своих племен, но и служить посланниками и разведчиками другим племенам Тау. Те племена, которых миграции привели в плодородные долины рек, начали выстраивать первые сельскохозяйственные коммуны, осваивая ремесленничество и металлургию, создавая первые рабочие инструменты Тау. Иные племена первыми осознали, что одни коммуны могут производить то, чего не могут производить другие, и наладили торговые пути и методы обмена между племенами, зарабатывая себе таким образом на существование. Те же из Тау, что остались на давших рождение разумной расе равнинах, вырастали сильными и агрессивными охотниками. Они брали силой оружия то, что хотели, и первыми ввели такое понятие как «воинская честь».

По непонятным причинам технологические инновации появлялись в среде Тау с гораздо большей скоростью, чем в других расах. Тау, которые посвятили себя строительству и земледелию, быстро прошли путь от примитивных глинобитных хижин и каменных орудий до каменных крепостных стен и простых видов огнестрельного оружия. В союзе с крылатыми обитателями гор они защищали себя от мародерствующих жителей равнин. Торговые пути были разорваны, и те Тау, которые путешествовали между племенами, подвергались атакам, целью которых было помешать возможному образованию альянсов. Вскоре кровавая война охватила весь континент, племена сражались друг с другом, используя примитивное оружие. Сражения продолжались много лет, с десятками тысяч жертв с обеих сторон. Реалии войны и постоянные сражения привели к недостатку пищи и свежей воды. Это привело к распространению вирусных болезней. И вскоре больше Тау умирали от чумы, чем погибало на поле боя. Чем больше ширилась война и увеличивалось количество жертв, тем явственнее казалось, что раса Тау поглотит себя в огне своего собственного варварства.

ОДУХОТВОРЕННЫЕ

Тау вступили в самые мрачные времена в своей истории, когда война и болезни собирали большие жертвы. В конце 37-го тысячелетия по человеческому летоисчислению множество предзнаменований и пророчеств наполнило историю Тау. Свет в небе и туманные фигуры в горах обещали нечто неизвестное, страшное и притягательное одновременно. Сага «Одухотворенные крепости Фио'Таун» является одной из самых древних легенд об Одухотворенных и рассказывает о том, как они спасли народ Тау от полного уничтожения, на самом краю пропасти аннигиляции.

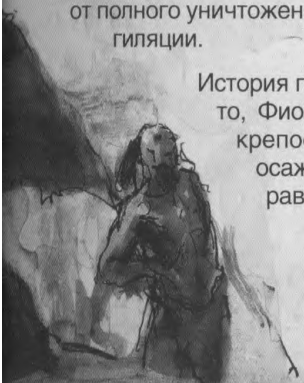
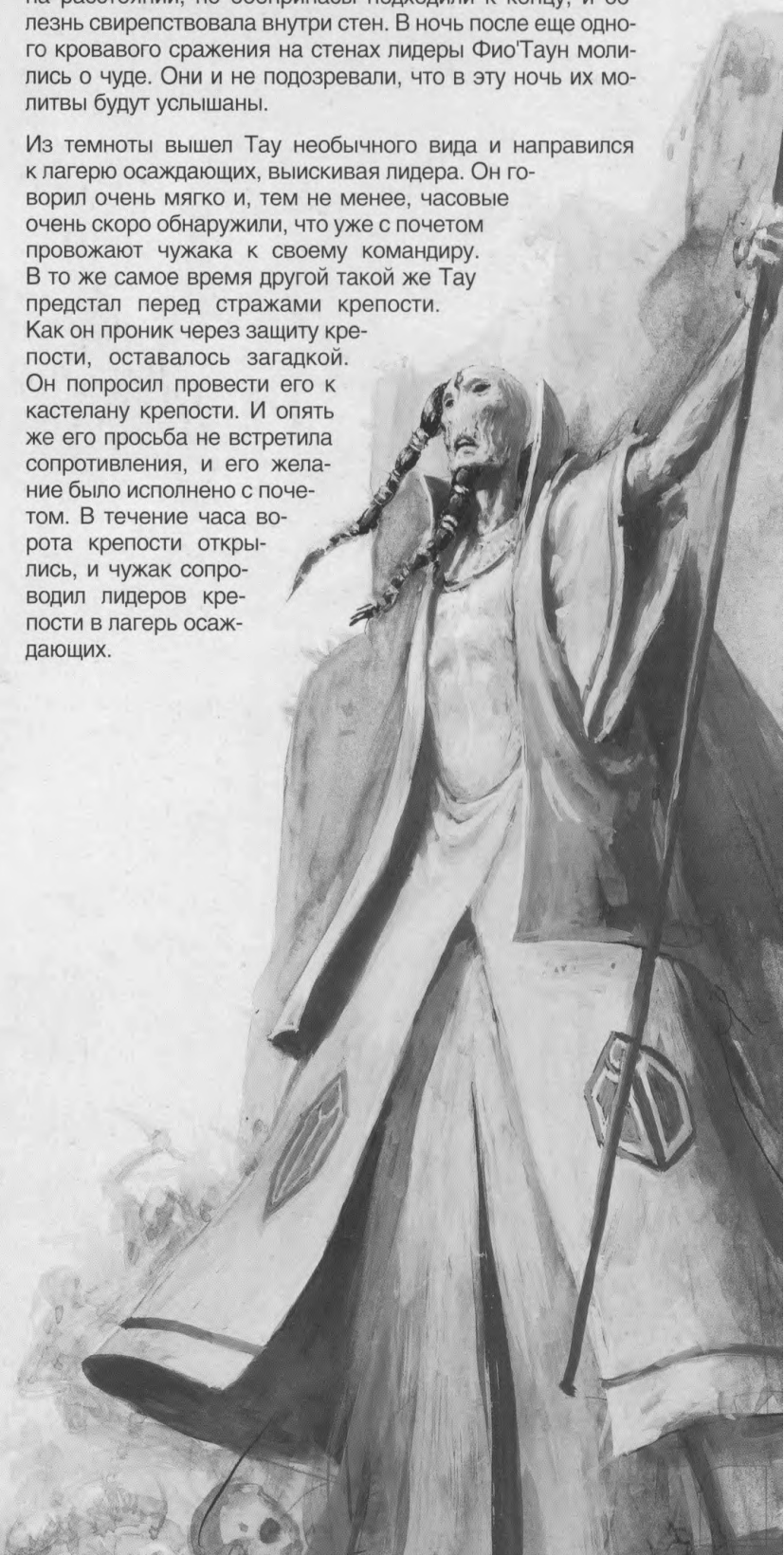
История повествует о большом горном плато, Фио'Таун, на котором располагалась крепость Тау-строителей. Она была осаждена союзом племен обитателей равнин и крылатых Тау. Более семи

«Сотни нитей соединяют нас с другими Тау в единое целое. Наши дела переходят по эти нитям от одного Тау к другому, и из этих нитей сплетается поражающее воображение гобелен нашей цивилизации. Если эти нити будут порваны, мы вернемся в темные времена Монт'ау – Ужаса».

Шас'о Виор'Па Каис, Воин Огня

тысяч живых существ обитало в этой крепости, и все попытки Тау-торговцев заключить мир ни к чему не привели. Почти пять сезонов пушки Фио'Таун держали атакующих на расстоянии, но боеприпасы подходили к концу, и болезнь свирепствовала внутри стен. В ночь после еще одного кровавого сражения на стенах лидеры Фио'Таун молились о чуде. Они и не подозревали, что в эту ночь их молитвы будут услышаны.

Из темноты вышел Тау необычного вида и направился к лагерю осаждающих, выискивая лидера. Он говорил очень мягко и, тем не менее, часовые очень скоро обнаружили, что уже с почетом провожают чужака к своему командиру. В то же самое время другой такой же Тау предстал перед стражами крепости. Как он проник через защиту крепости, оставалось загадкой. Он попросил провести его к кастелану крепости. И опять же его просьба не встретила сопротивления, и его желание было исполнено с почетом. В течение часа ворота крепости открылись, и чужак сопровождал лидеров крепости в лагерь осаждающих.



Когда ворота открылись, делегацию осажденных встретила делегация осаждающих, которых вел индивидуум, как две капли воды похожий на того, кто проник в крепость. Два новичка называли себя Одухотворенными; они пригласили всех присесть. Под белой девственной луной начали они говорить, объясняя, что таланты всех племен могут использоваться в идеальной гармонии. Они говорили о Всеобщем Благе, которое может быть достигнуто, если отбросить враждебность и воинственность. Два странника говорили всю ночь, и под светом зари между двумя сражающимися фракциями были установлены мир и дружба.

Фео'Таун стал только началом. Вскоре Одухотворенные стали появляться во всех уголках планеты. И войны постепенно затихали, когда новая философия укоренялась в умах Тау. В течение года войны затихли, и Тау начали процветать как никогда до этого. Прекрасно построенные города возникали один за другим, и по всей планете восстанавливались торговые пути. Сообщение между племенами поддерживали крылатые Тау. Воины равнин труднее всего поддавались убеждению, но когда они увидели чудеса цивилизации, созданные представителями других каст, они приняли Всеобщее Благо и стали почетными стражами Тау. С того момента было установлено, что члены касты будут известны под именем того элемента, который более ей соответствует. Строители и мастера составили касту Земли, Торговцы — касту воды, Крылатые Посланники и Разведчики составили касту Воздуха, а Воины стали известны под именем касты Огня. Став спасителями Тау от медленного угасания, Одухотворенные теперь почитались всеми кастами с равным уважением.

ДИНАМИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

Следующее тысячелетие Тау стало свидетелем невиданного научного и культурного развития. Совместная работа на Всеобщее Благо стала краеугольным камнем сообщества Тау. Это позволило Тау наилучшим способом использовать возможности различных каст и послать первые ракеты в космос. Каста Воздуха составила основу экипажей космических кораблей. И вскоре начали строиться первые орбитальные станции, а также поселения на спутнике планеты. С постройкой орбитальных доков появилась возможность строить все более и более крупные корабли, и вскоре на каждой луне и на каждом планетоиде в пределах досягаемости кораблей Тау были их поселения. Астронавигаторы касты Воздуха составили первые карты ближайших небесных тел. Эти карты показали, что родная планета Тау располагается в самом центре звездного скопления, с тесно расположенными вместе звездами. Вскоре каста Земли начала строить огромные колонизационные корабли, которые заложили основу будущей Империи Тау.

Расширение Империи Тау продолжалось с большой скоростью. Тау установили контакт с несколькими чужими расами и, несмотря на то, что несколько кораблей было уничтожено, это не замедлило расширения. Многие расы становились частью Империи, и многие — добровольно, занимали свое место во Всеобщем Благе. Заметным исключением из этого правила являются Орки, и Тау вели множество войн с ордами зеленокожих. В конце концов они оставили попытки включить их в свою Империю. Вскоре Тау открыли возможности варп-путешествий. Но в связи с тем, что у Тау отсутствует мутация Навигатора, которая позволяет видеть в варп-пространстве и выбирать правильный путь, их корабли могут совершать только исключительно короткие прыжки на грани Имматериума, но так как Империя Тау в основном занимает сектор плотно расположенных звезд, это пока не представляется им большой проблемой.

Практически не имея псайкерских способностей, Тау с трудом понимают ту опасность, которую может представлять варп и его обитатели для разумных существ. Такие таланты абсолютно недоступны для Тау, и их умы едва-едва регистрируют само присутствие варпа.

Вскоре Империя Тау разрослась до пространства 300 световых лет в диаметре и вобрала в себя 9 основных густонаселенных систем, известных как септы. Они формируют основу Империи Тау, вокруг которой нарастают колонии и поселения.

В приграничном пространстве торговцы Тау вместе с эскортом воинов касты Огня обнаружили планету Печ, на которой встретили первый анклав Крутов. Вместе с ними они сражались против орды рейдеров Орков. Тау быстро распознали боевой потенциал Крутов, и вскоре Круты стали неотъемлемой частью воинских экспедиций Тау. Несмотря на то, что каннибальские привычки Крутов отвратительны Тау, они ценят их за силу и воинское умение, и верят в то, что длительный контакт с благородными воинами касты Огня покажет Крутам ошибочность их образа жизни.



«Не наше оружие и не наша технология являются залогом того, что рано или поздно мы станем доминирующим видом в галактике. Залогом этого является наше чувство единения, что соединяет нас в единое целое, которое больше, чем сумма его частей».

Шас'Эль Са'Цэа Ор'ес, Коммандер Касты Огня

Тау быстро оценили плюсы, которые дает интеграция других рас в их Империю. В течении нескольких десятилетий после первых контактов, многие инопланетные расы получили свое место в иерархии Империи Тау: некоторые — под дулами пушек, но большинство — потому что осознали пользу от сотрудничества с гораздо более продвинутой расой. Малое число рас приняло Всеобщее Благо всей душой, и подобно самим Тау склонили головы перед мудростью Одухотворенных. Так Тау стали первыми среди равных. Так воплотилась в реальность мечта об Империи Тау.

КОНТАКТЫ С ИМПЕРИЕЙ

При таком быстром темпе расширения было только вопросом времени, когда Тау вступят в контакт с Империей Человечества. Корабли системной защиты засекли в системе Делвана в Сигментуме Пацификус неизвестный корабль, который не остановился для положенных проверок и не послал опознавательных кодов, и немедленно атаковали его. Не готовый к такому агрессивному ответу корабль Тау попытался сбежать, но не смог, и был уничтожен на самом краю системы. Имперские исследователи собрали на месте уничтожения корабля образцы техники и генетического материала владельцев корабля, и генетический анализ совпал с образцами, собранными исследовательским кораблем «Видение Ленда» шесть тысяч лет назад.

В дальнейшем Свободные Торговцы и исследователи восточных окраин вступали в контакты, менее разрушительные для обеих сторон. В такой дали от направляющего света Астромикона космические полеты трудны и опасны, и сообщения об этих контактах не всегда и не сразу доходили до властей Администратума. Торговцы касты Воды установили контакты с отдаленными человеческими колониями, и последующие обмены товарами и технологиями стали обычным делом. Однако, Империя дол-

го замахивается, но сильно бьет. Почти через столетие после первых контактов начался Дамоклианский Крестовый Поход, который уничтожил несколько уличенных в сношениях с чужаками колоний и вторгся глубоко в пространство Тау. Но когда Имперский флот достиг септа Дал'Йит, войска похода столкнулись с превосходящими их числом силами Тау и их союзников Крутов. Сражения на главной планете системы продолжались несколько месяцев — без явного перевеса одной из сторон. Поняв, что Крестовый Поход застопорился, командование сил Империи приняло предложение членов касты Воды о переговорах. Договоренности были достигнуты, и Имперские силы частично покинули пространство Тау: отчасти из-за невозможности продвинуться вперед, отчасти из-за новостей о приближении Флота-Улья «Бегемот». После отступления имперских сил войска Тау под командованием известного Коммандера Фарсайта, чье имя переводится как «Видящий Далеко», отвоевали потерянные миры и ассимилировали группы человеческих дезертиров и ренегатов.

Империя Тау по сию пору продолжает процесс своего расширения, бесцеремонно вторгаясь в имперское пространство и устанавливая колонии на любом пригодном для жизни мире. Но для Тау появилась новая угроза: отдельные небольшие флоты-ульи Тиранидов, которые рассеялись по галактике после поражения Флота «Бегемот» у Ичара-4. Несколько миров Тау пали жертвами атак Тиранидов, и новая угроза была правильно оценена Одухотворенными. Когда был потерян контакт еще с несколькими колониями, Империя Тау начала готовиться к полномасштабной войне.

КАСТОВАЯ СИСТЕМА

Как предписано Одухотворенными, общество Тау разделено на четыре касты, каждая из которых ассоциируется с одним из элементов природы. Тау рождаются как члены своей касты, и смешанные браки между различными кастами запрещены декретом Одухотворенных. Использование кастовой системы не только помогает в осуществлении примитивной программы генной инженерии, но и с самого рождения наполняет каждого Тау осознанием того, что у него есть место в обществе и его усилия будут должным образом вознаграждены. Касты имеют следующие наименования:





Огонь. Члены касты Огня являются воинами Тау. Века селекции привели к тому, что Тау касты Огня являются самыми сильными и крупными среди своих соплеменников. Воины Тау имеют могучий и строгий кодекс чести, но при этом они не являются безмозглым пушечным мясом. Они предпочитают использовать стрелковое оружие, и с нелюбовью относятся к такой грязной и мало приемлемой вещи как ближний бой. Их высокотехнологичное оружие дает им массу преимуществ перед воинами других рас. Воины начинают свою карьеру как простые пехотинцы, так называемые Шас'Ла. После четырех лет службы молодые воины проходят Первое Испытание Огнем, и те, кто проходит его успешно, получают возможность носить на поле боя полный боевой доспех. После еще четырех лет службы и после Второго Испытания Огнем воин становится Шас'Уи. Ветеран, который выживает еще четыре года, становится Командиром или Шас'Эл. Командиры, которые проводят на своем посту еще четыре года, получают возможность с почетом выйти на пенсию, занять место уважаемых советников при правителях Тау и участвовать в политике. Кроме смерти, это единственный способ покинуть армию Тау.



Земля. Каста Земли — это трудяги общества Тау. Они производят машины, строят поселения и производят еду для всех остальных каст. Без касты Земли фермы не давали бы урожай, фабрики не работали бы, и работа была бы не сделана. Ни одна другая каста не могла бы жить без неустанных трудов касты Земли. Прекрасные инженеры и конструкторы, они производят и обслуживают все чудеса технологии Тау, но, в отличие от Техно-Жрецов Марса, они полностью понимают работу своих изделий, и могут не только повторять древние конструкции.



Вода. Вода — это тот элемент, который дает жизнь всему живому и находится в постоянном движении и изменении. Так и члены касты Воды являются бюрократами, политиками, торговцами и администраторами. Они торговцы и дипломаты, которые непрерывно перемещаются в среде других каст и следят за тем, чтобы все функционировало гладко. Они нередко сопровождают экспедиционные войска Тау, выторговывая безопасный проход через другие системы и ведя переговоры.



Воздух. Традиционно члены касты Воздуха были посланниками и разведчиками Тау, а теперь, с развитием технологии, они являются аналогом Имперского Космического Флота. Он пилоты и члены команды кораблей, которые перевозят грузы и войска. Они — та невидимая сила, которая стоит за разрушением городов и целых планет во время бомбардировки с орбиты. Члены касты Воздуха почти в полном составе живут за пределами планетарных атмосфер, и даже пилоты атмосферных аппаратов нередко постоянно живут на орбитальных станциях. Они — почти невидимая каста, с которой никогда не встречаются чужаки.



Одухотворенные. Слово Тау «Аун» переводится как «Божественный» или «Наделенный Духом» и служит названием объединителей народа Тау. Они являются высшими правителями Тау. Над всеми Одухотворенными стоит Совет мудрейших представителей касты. В Совет также входят представители высших семей других каст, но верховная власть находится в руках Божественной Касты. Существует мнение о том, что Одухотворенные поддерживают свою власть благодаря каким-то химическим процессам или латентным психоспособностям, но преданность им абсолютна и непрекаема. Если Одухотворенный посчитает нужным приказать одному из других Тау покончить жизнь самоубийством, Тау сделает это без вопросов и сомнений. Адептус Механикус и Адептус Арбитрес проявляют настойчивый интерес к этой стороне общества Тау.



Тау отличаются невероятной энергией и динамикой развития. Их философия Тау'Ва – Всеобщего Блага – толкает их за пределы родного мира, в непознанные просторы космоса. Такое развитие приводит к большому числу контактов Тау с другими разумными расами. Всеобщее Благо требует объединить разрозненные расы в единое целое под мудрым руководством Одухотворенных, и это относится ко всем расам, которых Тау встречают на своем пути. Неудивительно, что очень малое число рас легко соглашается принять доминирование инопланетных духовных лидеров и чужую философию, так что воины Касты Огня часто доказывают превосходство Всеобщего Блага над другими философиями примитивных инопланетных рас. Многие расы склоняют свои головы и умы к Всеобщему Благу под угрозой полного уничтожения. Те же, кто упорно отказывается принять свое собственное счастье, уничтожаются орудиями кораблей Касты Воздуха.

Империя Тау располагается в относительно небольшом по объему пространстве, которое, тем не менее, включает множество звездных систем и планет, пригодных для обитания кислородных форм жизни. Тау непрерывно расширяют границы своего доминиона и непрерывно вступают в контакты со все новыми и новыми расами. Империя включает двадцать септов – полностью развитых и колонизированных миров, – и множество вассальных планет иных рас. Население этих планет полностью интегрировалось в Империю, и каждый их гражданин неустанно трудится во славу Всеобщего Блага.

Т'АУ – ПЕРВЫЙ СРЕДИ РАВНЫХ

В центре Империи лежит родной мир Тау – Т'Ау. Это административный и духовный центр Империи. Консилиум Высших издает указы и эдикты, которые выполняются без возражений и вопросов, ибо Одухотворенные, что в нем заседают, обладают непогрешимой мудростью, и им поклоняются миллиарды.

Высшие члены всех каст собираются под сияющими куполами Т'Ау для того, чтобы внимать мудрости Одухотво-

ренных. Высшие Коммандеры касты Огня, под рукой которых находятся самые отважные и умелые воины Тау, сидят бок о бок с Адмиралами Касты Воздуха, которые ведут по звездному океану массивные боевые и колонизационные флоты. Администраторы и губернаторы касты Земли, которым подчиняются ресурсы целых планет и систем, сидят бок о бок с послами Касты Воды, которые несут слова Всеобщего Блага в самые далекие уголки звездного океана. Все они собираются на Т'Ау для того, чтобы услышать мудрость Одухотворенных и познать Всеобщее Благо – для себя и для других.

ТРИ СФЕРЫ РАСШИРЕНИЯ

Основные эпохи расширения и процветания отмечены в хрониках Тау. Раса Тау столь энергична, что со стороны может показаться, что все Тау одержимы какой-то манией, которая толкает их вперед, ко все новым завоеваниям и исследованиям. Члены Касты Огня олицетворяют для многих эту манию, но даже они подчиняются руководящей и направляющей воле Одухотворенных. Многие строят теории о том, что если хватка Одухотворенных над Империей Тау ослабнет, эту расу постигнет скорый и кровавый конец. Вполне возможно, что Анклавы Фарсайта (или Анклавы Соколиного Глаза) тому пример.

Коммандер Касты Огня О'Шасерра, известная также как Солнце Тени, возглавляет самую последнюю волну расширений и завоеваний, известную как Третья. Она заняла в сердцах Воинов Огня то место, которое ранее занимал Коммандер О'Шовах – место символического лидера в этот час завоеваний и побед. Вторая Фаза завоеваний закончилась основанием Анклавов Фарсайта. Сам Соколиный Глаз был обвинен в заговоре с целью получения персональной власти, ибо по окончании своей войны он не вернулся с армией обратно в Империю.

Несмотря на то, что войны Третьей Сферы Расширения находятся на своем раннем этапе, уже одержаны многие победы. Что произойдет с Анклавами Фарсайта, пока неизвестно.

МНОГОРАСОВАЯ ИМПЕРИЯ

Когда Тау встречают инопланетную расу, они в первую очередь оценивают то, как эта раса может принести пользу делу Всеобщего Блага. Тау наполнены абсолютной уверенностью в том, что им самой судьбою предначертано объединить всю галактику во имя Всеобщего Блага, так что они полностью уверены в правильности своих методов и своего мировоззрения. Поэтому они в первую очередь определяют, какое место в системе общества Тау могут занять те или иные инопланетные виды. Так что Тау не ищут расы, которые могли бы компенсировать их недостатки – по той простой причине, что Тау считают свою цивилизацию не имеющей недостатков. То есть Круты стали самыми массовыми наемниками Тау не потому, что они компенсируют слабость Тау в ближнем бою, а по той простой причине, что их методы сходны с методами Следопытов. Ближний бой Тау считают варварской и малоэффективной формой ведения войны, и в меру своих возможностей стараются исправить страсть Крутов к кровавой драке, считая это препятствием на пути полной интеграции этой, вне всякого сомнения, многообещающей расы в свое общество. Множество инопланетных рас так или иначе участвует в жизни Империи Тау.

АНОМАЛИЯ РАЗРЫВА ПАРДУСА

Эта область была закрыта для кораблей Империи Человечества еще со времен Ереси Хоруса. Когда Тау начали обследование близлежащего пространства, они также наткнулись на так называемый Разрыв Пардуса. Разрыв – это область пространства, где порча Имматериума просачивается в реальный мир. Там пространство растянуто до пределов, и законы времени и физики имеют мало смысла. Более того, через эту область в наш мир входят вещи и существа, которые можно увидеть только в самых страшных кошмарах. Несмотря на то, что вторжения таких сил относительно редки, силы близлежащего септа Дай'Лин были вынуждены мобилизоваться для того, чтобы отразить угрозу со стороны никогда не виданных Тау врагов. Не так давно Одухотворенные возложили на этот район свой Вердикт о Перехвате, и корабли Касты Воздуха непрерывно патрулируют окружающее пространство в ожидании очередного вторжения.

ТАУ И ЧЕЛОВЕЧЕСТВО

Практически невозможно установить, когда именно Империя Тау и Империя Человечества впервые вошли в контакт. И те, и другие не сразу определили, с чем именно они имеют дело. Первыми людьми, которых встретили Тау, были неформалы, изгои, а то и просто деклассированные элементы человеческой расы: Вольные Капитаны и пираты. Эти встречи происходили на всей внутренней стороне Дамоклова Залива и принимали характер то дружеских переговоров, то торговли, а то и жестких столкновений. Прошло некоторое время, прежде чем члены касты Воды сообразили, что до сих пор они имели дело всего-то навсего с забытыми отбросами непредставимо огромной галактической Империи. Настолько огромной, что любая агрессия со стороны Тау могла бы привести к полнейшему уничтожению их зарождающейся державы.

Многие высокопоставленные горячие головы из касты Огня призывали к завоевательной войне, однако Одухотворенные выпустили указания по интеграции человеческой Империи в Империю Тау. Касте Воды предписывалось вступить в союзнические отношения с ближайшими группами людей-изгоев, и путем десятилетий терпеливых переговоров проникнуть в ближайшее окружение нескольких десятков Имперских Наместников. Влияние Тау таким образом распространилось дальше и быстрее, чем дала бы сколь угодно мощная военная операция. Вскоре торговля с Тау вытеснила имперские коммерческие картели из целого ряда миров. Инопланетные товары и технологии текли сквозь рынки пограничных планет, вступая в кричащее противоречие с архаичными законами Империи Человечества. Наступало время для выполнения второй фазы указаний Одухотворенных.

В двух десятках миров посланники касты Воды нашептывали давно заученные слова в охотно внимающие уши. Семена бунта взращивались давно, и теперь принесли плоды: каждый Имперский Наместник объявил себя освободившимся от властных оков Империи. Тау принялись заполнять образовавшийся вакуум власти, объявляя своими миры, ставшие известными как Анклав Фарсайта.

Ответ Империи людей был быстр как никогда и жесток как всегда. Последовало объявление войны и провозглашение Дамоклеанского Крестового Похода. Скоро влияние Тау оказалось отброшено на дальний край Дамоклеанского Залива, что, однако, дорого обошлось человеческим армиям. Через некоторое время войска Империи потеряли инерцию атаки, а более важные дела потребовали их спешной передислокации.

В истерзанных войной пограничных секторах установился шаткий мир. Империя людей продемонстрировала лишь крошечную часть своего величия

«Их недаром кастой Воды называют. Что от них прямого ответа добиться, что море гвоздями к стенке прибить — одно и то же. Они заливают тебя словами, пока не измотают — ну, как вода, что со временем и камень источит...»

Контрабандист Гусманус

и мощи, но Тау получили бесценные сведения об ее образе действий. Более того, Тау научились использовать в собственных интересах тех, от кого Империя отвернулась и отказалась. Они не сомневались, что сколь угодно великая держава, если она настолько лишена единства, в конце концов рухнет перед провозглашенной судьбой и Всеобщим Благом Империи Тау.



ИСКУССТВО ВОЙНЫ ТАУ

Каста Огня Тау всегда была кастой воинов. Исторически сложилось так, что члены Касты Воинов были более крупными, сильными и агрессивными, чем те племена, из которых выросли другие касты Тау. Боевая тактика Тау до сих пор восходит своими корнями в тактику охоты, основываясь на четкой координации действий всех частей охоты, занятии правильной позиции и правильном выборе оружия для уничтожения цели.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Войска Тау организованы в воинские подразделения, которые часто происходят из одного Септа и нередко связаны Клинком воинского братства. Эти команды, или взводы, сгруппированы в Охотничьи Кадры, которыми командует Коммандер, нередко под присмотром Одухотворенного. Такие сбалансированные команды представляют собой отображение древних охотничьих партий Тау.

ФИЛОСОФИЯ ТАКТИКИ ТАУ

Два наиболее распространенных типа Охотничьих Кадров носят наименования Монт'Ка и Кайон. Каждый из типов и методы его применения на поле боя преподаются в военных академиях Тау, и каждый Тау Кадра имеет своих апологетов среди Шас'О и Шас'Эль. Оба метода ведения боевых действий и, соответственно, принципы комплектования армии основаны на древних методах ведения охоты. Один метод подразумевает выманивание жертвы на охотника, второй подразумевает, что охотник сам преследует убегающую жертву. Первый метод — это Монт'Ка, второй — это Кайон.

Монт'Ка — Смертельный Удар

Приблизительный перевод термина Монт'Ка звучит как Смертельный Удар. Это искусство определения цели и нанесения ей быстрого и точного удара. При этом войска нередко высаживаются на поле боя прямо с Ракетного Разрушителя типа Манта. Кадр, который использует тактику Монт'Ка, находится в полной боевой готовности несколько дней. В течение этого времени планируется действие, которое позволит нанести Смертельный Удар с одного взмаха. Решение нанести удар нередко исходит от Шас'О или Шас'Эль, который имеет хорошую позицию для принятия решения, или от хорошо располо-

женной команды Следопытов. При этом весь Кадр осознает, что приказ командира является всегда правильным и принесет славу как Кадру, так и его командиру. Атака начинается тогда, когда цель находится в невыгодной для себя позиции.

Кайон — Терпеливый Охотник

В языке Тау слова «охотник» и «терпение» происходят от одного корня. Эта техника является старейшей техникой охоты и имеет множество вариаций. В основном эта техника основана на взаимоотношениях охотника и приманки. Роль приманки чаще всего выполняют вспомогательные или наемные войска, такие как Круты, но некоторые Септы считают, что такая роль может быть возложена только на полноправных воинов, Связанных Клинком.

Роль приманки заключается в том, чтобы показать себя жертве и привести ее на позицию, где она может быть уничтожена охотником. Когда жертва находится на предназначенной ей позиции, приманка может либо сбежать, либо помочь охотнику уничтожить жертву. Охотники часто оснащены всеми видами боевых доспехов, с оружием, которое тщательнейшим образом выбирается в зависимости от жертвы.

ОСАДА

Тау редко удерживают позиции по своей воле. При обороне строители Касты Земли выстраивают бункеры, которые служат укрытием от обстрела или бомбардировки. Также нередко возводятся скрытые бункеры для наблюдения за врагом. Ни первые, ни вторые не предназначены для долговременной обороны. Каста Огня полностью посвящает себя мобильному методу ведения войны, когда цель находится, преследуется и уничтожается без промедлений. Тау считают ближний бой самой примитивной формой войны, и всегда строят свои планы на основе правильного применения дистанционной огневой мощи.

Города Тау практически никогда не укреплены, за редкими исключениями. В большинстве случаев Тау предпочитают давать генеральные сражения войскам противника вдали от населенных пунктов либо сдерживают их продвижение, давая время на полномасштабную эвакуацию. После полной эвакуации Тау защищают город так, как могли бы защищать участок крутых скал, и многие варианты тактики Терпеливого Охотника отводят городскому ландшафту решающую роль.

В исключительно редких случаях, когда Тау должны защищать важные для них ресурсы, они все равно используют вариации традиционных тактических ходов. В случае Смертельного Удара производятся молниеносные рейды на позиции противника, в задачу которых входит уничтожение тех врагов, которые несут наибольшую угрозу. Тактика Терпеливого Охотника применяется для организованного отступления с периметра города, для заманивания сил противника в ловушку.

При нападении Тау также предпочитают не брать города прямым штурмом. Чаще всего они используют город как

приманку для завлечения сил противника, предназначенных для освобождения города, в ловушки. Тау – прекрасные ночные бойцы, и при наступлении темного времени суток могут приближаться к защитным сооружениям противника и систематически их уничтожать.

При абсолютной необходимости предпринять прямой штурм Тау используют в качестве основной штурмовой силы вспомогательные войска, такие как Круты или другие наемники. Передовые подразделения не используются как пушечное мясо – Тау не знают такой концепции как «допустимые потери». Вместо этого штурм вспомогательных войск поддерживается массированным огнем основных сил, в задачу которых входит уничтожение огневых точек противника, до того как атакующие войска понесут существенные потери. Круты чаще всего используются как штурмовики, так как их природные навыки позволяют им самым лучшим образом использовать естественные укрытия. В другом случае тщательно спланированный удар наносится в одну точку обороны, сокрушение которой приводит к разрушению всей системы обороны противника. Такой метод является разрушительным оружием, но только в руках истинного мастера стратегии.

БИТВА

С расширением Империи Тау возникало все больше потребности вести широкомасштабные боевые действия, требующие большого числа воинов. В связи с этим чистый подход Касты Огня был поставлен под сомнение и, по совету Одухотворенных, в военную машину Тау было включено большое число вспомогательных войск. Основную часть таких вспомогательных войск составляют наемники-Круты, но можно встретить и человеческих ренегатов, и даже наемных Орков. Вспомогательные войска используются для поддержания боевой линии, тогда как Кадры Касты Огня наносят стратегически важные удары. Эти изменения в принципе построения армии Тау позволили им вести войну в большом масштабе там, где ранее они были ограничены рейдами.

Боевые планы Тау исключительно сложны и комплексны, каждому Кадру назначают свою цель, время и место. Каждая команда получает детальный брифинг, и для тренировок нередко используются симуляторы. Тау могут начинать сражения, применяя сложные и изощренные атаки, каждый удар в которых тщательно спланирован и просчитан. Через некоторое время их планы могут начать рассыпаться и вступать в противоречие с реальной обстановкой на поле боя. В таком случае Тау отступают и начинают планирование заново.

Следует отметить, что Тау считают императивом войны территориальные захваты, а не сам процесс убийства противника. Земля является причиной всех войн, и после захвата земли убийства можно прекратить. Но при этом Тау с легкостью отступают для того, чтобы сохранить жизни своих солдат, предпочитая подождать другой возможности для захвата продолжению бессмысленной боины.

Тау не считают зазорным для себя отступление и даже бегство, полагая, что оборона «до последней капли крови» есть следствие отсутствия воображения и последнее убежище для некомпетентного командира. В отличие от Империи Человечества Тау не располагают практически бездонными человеческими ресурсами, тактика войны на истощение им незнакома.

Воины Касты Огня подвержены припадкам ярости, но даже их они используют для тактического преимущества. Нередки случаи, когда после гибели возлюбленного Одухотворенного вся армия впадала в холодную ярость. Но и в этом случае они не бросаются бездумно в рукопашный бой, они неуклонно наступают на противника, поливая его непрекращающимся ливнем огня из всех орудий. Такая атака может быть остановлена только полным израсходованием всех боеприпасов.

КОММАНДЕР ЧИСТЫЙ ПРИЛИВ

Во времена войн Второй Сферы Расширения Коммандер, известный под именем Чистый Прилив, возглавлял силы септа Дай'Лин и привел их ко многим победам против тех, кто не соглашался мирно принять доктрину Всеобщего Блага. Многие септы, завоеванные во время этих войн, обязаны своим существованием блестящим военным операциям, которые провел этот великодушный лидер и тактик. Он был серьезно ранен ближе к концу войны и стал отшельником, посвятившим свою жизнь сохранению тактической мудрости Касты Огня и воспитанию молодого поколения. Он хотел воспитать новые поколения коммандеров, которые сохранили бы и приумножили на поле боя его тактическую мудрость. Под его патронажем училось множество Воинов Огня, но лишь немногие сумели полностью понять его учение. Многие ученики сумели познать только часть того, чему учил их Чистый Прилив, и со временем развили свои знания в полномасштабные школы командования. Самые известные Коммандеры Тау, такие как Сокольный Глаз и Солнце Тени, в разное время были учениками Чистого Прилива и, судя по всему, они оба сумели познать и постигнуть в совершенстве только один аспект его учения. Многие верят в то, что их учения во многом противоположены друг другу, и конфликт идей между ними со временем станет неизбежным.

История Империи Тау – это история славной, хоть и осмотрительной, экспансии в космосе. В ходе каждого периода колонизации Империя разрасталась энергично и динамично. Эти качества вообще присущи расе. В те миры, которые отвергают слова истины из уст посланников Касты Воды, Великое Благо – доктрину Тау'Ва – всегда приносят воины Касты Огня. В истории Тау были и поражения, и трагедии, но путь Всеобщего Блага – это путь смелой экспансии, воинской чести и благородного самопожертвования.

ВОЙНА СОЮЗА

Когда первый период роста империи Тау подходил к концу, исследовательский флот, отбывший с Дал'итха, обнаружил орочьи корабли, обстреливавшие боевые сферы Крутов. Круты, неизвестная дотоле раса, защищали свой анклав на Крате. Тау были вовлечены в битву против воли. Отвечая на агрессию, их превосходные суда легко уничтожили Орков. Однако малые корабли оказались лишь передовыми частями гораздо более мощного орочьего флота, и лишь недавно ставшие союзниками расы очутились в ловушке. Так началась долгая война, в ходе которой Круты и Тау плечом к плечу бились с Орками, поддерживавшись до прибытия подкрепления – Огненных Воинов с Са'цеи, которые довершили разгром зеленокожих.

Са'цеанских воинов Огня так впечатлила храбрость Крутов, что они согласились помочь в освобождении остальных крутских анклавов от Орков. В последующее десятилетие войска Тау с боями изгоняли Орков из крутских миров, и наконец, по просьбе величайшего из лидеров Крутов, Ангкхора Прока, дошли до родной планеты союзной расы. Возле священного Камня Клятв на Пече Ангкхор Прок и его воины присягнули на верность Империи Тау и Великому Благу. Так зародился существующий и поныне союз между расами.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ДАМОКЛОВА ЗАЛИВА

Высшей точкой второй стадии экспансии явилось пересечение Дамоклова Залива силами Тау. Они установили контакт с пограничными мирами Империи людей в подсекторе Тимбра. Администратуму были известны сепаратистские настроения на этих планетах. Тау быстро объявили потенциально опасным инопланетным видом, и Империя провозгласила Крестовый Поход с целью изгнания их из этого района.

Сначала имперский каток подмял под себя передовые поселения Тау в системах Гидасса, Си'л'келла и Висс'ела. Однако в системе Дал'итх Крестовый Поход встретил противника не по зубам. Попытка зачистки густонаселенного мира-септа была встречена всей военной мощью Тау. Силы крестоносцев рвались вперед по пер-

вой планете системы Дал'итх, но постепенно иссякали, встречая сопротивление Тау. В конце концов люди обнаружили, что дальше идти они не могут, а от своих баз отрезаны. Титаны завязли в перестрелке с ракетными разрушителями класса «Мантa», Имперская Гвардия сошлась врукопашную с крутскими наемниками, а Огненная Каста научила Космических Десантников уважать свое боевое искусство и доблесть.

Среди крестоносцев стали распространяться новости о том, что Тираниды возобновили нападения, а у Верховного Командования уже не осталось надежд на быструю победу. Очевидно, что Тау могли бы связать Крестовый Поход, но, будучи расой просветленной, они сочли более выгодным установить с Империей людей диалог. Крестоносцам было позволено отвести войска, что дало Огненной Касте возможность быстро вернуть миры, утерянные в ходе контрнаступления Империи в начале конфликта.

ВОЙНА ЗА АРКУНАША

После Крестового Похода Дамоклова Залива Тау укрепили свою власть над мирами, вырванными у Империи. В течение этого периода прославленный Коммандер Соколиный Глаз возвысился в качестве выдающегося лидера Касты Огня и добыл ей великую славу. Свои величайшие битвы Соколиный Глаз выиграл в сухих оксидных пустынях Аркунаша. Когда Орки стали угрожать недавно основанной там колонии Тау, он возглавил Огненных воинов и мастерски наладил оборону, многократно уступая противнику в численности. Полностью использовав возможности огромных каньонов и ущелий, пересекающих пустыню во всех направлениях, О'Шовах заставил орочьих захватчиков гоняться за теньями, а сам все время отрезал и уничтожал оторвавшиеся части, где бы они ему ни попадались. За эти действия он и получил свое знаменитое прозвище.

Правда, ближе к концу войны О'Шовах сам попал в окружение и был осажден полчищами Орков в природной крепости гор Аргап, но даже тогда его Огненные воины удерживали горы несколько месяцев, пока не были эвакуированы последние остатки Тау. Кое-кто считает, что на Коммандера очень тяжело подействовала кровопролитная осада, и что он обвинял других в том, что ее не смогли снять. Вместо этого Оркам позволили упереться лбом в оборону, выстроенную О'Шовахом, а на следующий год с легкостью рассеяли.

РЕЗНЯ В УЩЕЛЬЕ КОЛОТХ

После второго периода экспансии на границах Тау и Империи происходили только мелкие стычки. Однако все изменилось, когда нападение Тау на Нимбосу обозначило начало нового расширения владений Тау вдоль Восточного Пограничья.

Силы Империи неохотно встретили новую угрозу. Большая часть флота Ултима Сегментум была занята охотой на мелкие эскадры Тиранидов с Ихара IV. На то, чтобы собрать мало-мальски подходящую армию для действий

«Один из их легких шагателей нес оружие смертельной мощи. Оно стреляло каким-то сверхскоростным снарядом. Я видел один наш танк после такого попадания. Крошечная дырочка на каждом борту – входное и выходное отверстия. Снаряд прошел сквозь машину на такой скорости, что все, что не было приварено внутри корпуса, оказалось вытянуто через выходное отверстие. В том числе экипаж. Тел мы опознать не смогли: все, что от них осталось – двадцатиметровая красная полоса, тянущаяся от обломков»

Майор Кейн, 607 тяжелый танковый полк

против Тау, ушли бы месяцы. В ближайший мир-септ Тау, Т'олку, под охраной Космических Десантников ордена Имперских Кулаков был направлен посланник. Он получил инструкции начать с Тау переговоры и всячески затягивать их с целью как можно дольше избегать главного наступления Тау.

Каждый день переговоров приближал возмездие, которое Империя готовилась обрушить на Нимбосу. Каждый день увеличивал шансы осажденных людских колонистов сдержать силы вторжения. Но мир Т'олку славится среди Тау своими мудрыми советами, искусством дипломатии и дебатам, присущим его жителям. Попытки задержать нападение Тау оказались неудачными. Вся мощь Тау во главе с Коммандером Ярким Мечом обрушилась на Нимбосу. Колонисты бились до последнего, решающую атаку не пережил ни один из них. Четыре месяца спустя войска Империи прорвались к поверхности Нимбосы, но обнаружили, что Тау хорошо окопались и готовы встретить мощное наступление. Яркий Меч, подобно тому, как О'Шовах поступил с Орками, позволил Имперской Гвардии упереться лбом в его оборону, а потом запустил серию агрессивных рейдов, легко перемещаясь вокруг медлительных подразделений имперцев. В конце концов состоялось то, что имперские ученые с тех пор называют резней в ущелье Колотх: Яркий Меч заманил войска Империи в узкое ущелье и в течение трех часов систематически избивал их. Интересно, что Яркий Меч был отозван на Тау вскоре после войны за Нимбосу. Кое-кто считает, что там на него наложился взыскание за безжалостные тактические приемы.

ВОЙНЫ ТРЕТЬЕЙ СФЕРЫ РАСШИРЕНИЯ

Когда Аун'ва провозгласили Третий период экспансии, армии с Дал'итха, Са'цеи, Виор'лы и нескольких других септов создали группировку в северной части Дамоклова Залива. Во главе их встала новая яркая личность, Коммандер Солнце Теней. Получив сообщения о небольшом количестве оборонительных сил Империи на границе, Солнце Теней вихрем пронеслась по целой группе пограничных миров Империи, обнаружив, что оборона многих из них ослаблена до последней возможности. Тех сил, что все-таки существовали, было совершенно недостаточно, чтобы сдержать Тау. А многие планеты, благодаря действующему с Са'цеи предателю из людей, Каста Воды сумела убедить сдаться без боя.

«Мы обнаруживаем, что мы в состоянии полностью реализовать наши истинные возможности, когда мы входим в единство с другими — так, как это могут только Тау, в разделяемом всеми посвящении себя Великому Благу. Это и есть абсолютный источник наших надежд и намерений»

Аун'эл Т'ау Там'ийа, Каста Одухотворенных

Воодушевленная первым успехом, Солнце Теней повела свои войска вглубь имперской территории, где столкнулась с более сильным сопротивлением. Солнце Теней поняла, что растягивание сил приведет к ослаблению разгона, а это, в свою очередь, будет смертельно для операции. Вместо того, чтобы очертя голову ломиться сквозь имперскую оборону, она разделила флот и направила части более чем в десятке направлений. Каждая часть совершила серию коротких разрушительных набегов на ничего не подозревающие цели. Имперцы не смогли противопоставить такой тактике ничего эффективного, и в конце концов ушли в глухую оборону на горсти ключевых планет. Солнце Теней использовала возможности, предоставленные такой стратегией людей. Она вновь собрала флот и бросила его в полномасштабное наступление на один-единственный сектор имперских миров. Коммандер прошлась по каждому из них, как каток, и провозгласила их присоединение к славной Империи Тау навеки. Теперь эти планеты представляют собой процветающие септы, укрепленные настолько, что лишь полноценный штурм в состоянии вернуть их под контроль Империи людей.



ИНОПЛАНЕТНЫЕ ВИДЫ В ИМПЕРИИ



ВЕСПИДЫ-ОСТРОКРЫЛЫ

Планета Веспид лежит всего в трех световых годах к галактическому югу от септа Д'янои. Веспид — это газовый гигант, погруженный в вечную ночь, и его атмосфера абсолютно враждебна ко всем живым существам, кроме тех, что развились там.

Терзаемая бурями атмосфера планеты, имеющая фиолетовый оттенок, содержит неширокий слой, в котором назло всему эволюционировала жизнь. По этой полоске скользят каменные острова, плавающие на бешеных вихрях верхних слоев атмосферы благодаря внутренним пустотам, заполненным газами легче воздуха. Каждый остров изъеден суровыми ветрами и обточен до формы сталактита с плоской вершиной, а его внутренняя часть пуста, как термитник.

Острокрылы эволюционировали в этом тяжелом климате, они хорошо приспособлены и процветают в убийственной атмосфере Веспиды. Хитиновые крылья несут их на холодных, порывистых ветрах, а твердые, как алмаз, когти позволяют рыть туннели в камне небесных сталактитов. Острокрылы делят среду своего проживания с ошеломляющим набором форм жизни, многие из которых конкурируют с ними за обладание парящими островами, а прочие влачат жалкое существование в верхних или нижних слоях атмосферы.

Незадолго до того, как Тау вступили в контакт с веспидами, эта раса достигла стадии развития, на которой каждый из примерно 300 крупнейших сталактитов управлялся стабильным правительством. Войны между этими парящими государствами были редки. Хотя веспиды не знали космических перелетов, их технология достигла в своем прогрессе такого уровня смертоносного оружия, что полномасштабные войны были крайне нежелательны.

При первом контакте с веспидами Каста Воды столкнулась с трудностями в общении с лидерами планеты. Их сознание было слишком отличным от разумов других инопланетных рас, с которыми встречались Тау. Но Каста Земли, следуя указаниям Одухотворенных, создала коммуникационное устройство, облегчившее взаимопонимание для двух рас. Это устройство позднее было улучшено и преобразовалось в «коммуникационные шлемы», которые носят лидеры веспидов.

Веспиды были рады своей интеграции в Империю Тау — беспрецедентный факт. Они преклонились перед высшим авторитетом Одухотворенных совершенно и беспрекословно. Поговаривают, что такая готовность имеет отношение к «коммуникационным шлемам», носимым всеми лидерами расы и изготовленным для них Тау, но такое утверждение не нашло оснований.

Оружие острокрылов представляет собой уникальную технологию веспидов. В стволах закреплены кристаллы, добываемые на самых нижних уровнях самых больших островов. Эти кристаллы нестабильны и испускают сильное излучение. Атмосферное давление, которое создается на таких глубинах, способствует образованию причудливых кристаллических структур, и только самые крупные самки веспидов, из которых складывается правящий класс, способны спускаться туда и добывать самые чистые кристаллы. Тау предоставили острокрылам технологии для установки этого оружия на современные и высокоэффективные системы удерживания нейтронов и стрельбы. Таким образом, это вооружение стало одним из наиболее смертоносных в своем классе. Пользоваться им могут только веспиды, так как их вибрирующие крылья постоянно испускают ультразвуковые волны, которые, в свою очередь, модулируют энергию кристаллов.

Острокрылы оказались весьма полезны Касте Огня своей скоростью и юркостью, а равно и мощностью оружия. Острокрылы часто входят в охотничьи группы, созданные для скорости и маневренности. Они действуют в них в качестве разведчиков вместе с командами Следопытов, которые просачиваются сквозь линию фронта. Также веспидов используют как резервы групп, имеющих много кризисных команд, так как их скорость и маневренность позволяет им удивительно быстро принимать приказы и реагировать на угрозы. Огненная Каста считает острокрылов-веспидов умелыми и надежными союзниками. Это высокая честь, и наемники-Круты с Печа ее пока не заслужили.

«Силу вашего войска можно представить как произведение его скорости на его массу. Всегда стремитесь к максимуму того и другого, и победа будет за вами»

Коммандер Чистый Прилив, Сорок Вторая Медитация на Пути Воина

КРУТЫ

Раса Крутов зародилась на планете Печ, расположенной в Ултиме Сегментум, на северо-запад от империи Тау. Вечнозеленые леса деревьев джагга с крепкой древесиной покрывают самый большой континент. Не покрытых лесом участков планеты мало, они каменисты и малопригодны для проживания. Круты живут группами семей, известных как рода, и большая их часть селится в домах, построенных из шкур, в кронах деревьев. Шкуры скреплены отрыгнутой мертвой древесиной.

Круты высоки ростом, их тела жилисты, что придает им обманчиво хрупкий облик. На самом деле мускулатура Крутов исключительно мощна, и состоит из плотных волоконных скруток. Соотношение силы мышц к их массе выше, чем у людей. Быстрые сокращения мускулов дают хлесткий эффект, что позволяет Крутам наносить скоростные сильные удары. Когда Круты ходят по земле, их походка пружинящая, припрыгивающая, но в густом лесу они могут стремительно перемещаться, прыгая с дерева на дерево. Круты предпочитают примитивную одежду, изготовленную из звериных шкур и увешанную костями, амулетами и дискообразными элементами ручной работы. Они обладают пренебрежительнейшей привычкой поедать мертвечину. В бою Круты пожирают тела убитых ими, придавая этому ритуальный смысл, и мало от чего воротят нос.

Пищеварительная система Крутов очень эффективна и способна расщеплять почти любую органику, преобразовывая ее в энергию, которая может храниться в нимунах – особых органах, расположенных по всему телу. Самая необычная черта пищеварения Крутов – это их способность извлекать потенциально полезные участки ДНК пищи. Известно, что значительная часть двойной спиралевидной структуры их ДНК пуста и используется для разделения участков, которые содержат генетическую информацию. Круты каким-то образом выработали способность встраивать полезные части ДНК в их собственный геном. Более крупные Круты, которых называют шейперами, обладают инстинктивным пониманием этого процесса и могут указывать своим родам, какую именно пищу есть. Таким образом, последующие поколения будут иметь соответствующие генные элементы.

Печ полностью интегрирован в Империю Тау, но за Тау воюют не все Круты. Известно, что отряды наемников сражаются на стороне Эльдаров, людей-ренегатов, жутких легионов Хаоса и даже Орков. У Крутов нет глубоких предубеждений против какой-либо инопланетной расы в особенности, и они не очень или вообще не задумываются, за кого воевать – лишь бы платили. Такая практика полностью противоречит Великому Благу, так что Круты скрывают ее от Тау. Скитающиеся Рода Наемников избегают контактов с силами Тау.

В рукопашной Круты страшны. Их боевые способности, несомненно, выше людских и обеспечиваются структурой их перевитых мышц и превосходным зрением. Круты сильнее людей, хотя их способность переносить ранения сравнима с человеческой. Однако имперские солдаты бьются, будучи уверенными в благосклонности Императора, а Круты – только за вознаграждение, что непредсказуемым образом отражается на их дисциплине на поле боя. Круты вооружены винтовками

относительно примитивной конструкции, но способными делать более мощные выстрелы, чем стандартный ласган. Обычно эти винтовки снабжены смертоносными приспособлениями для ближнего боя, что позволяет искусным в рукопашной, длинноруким и длинноногим Крутам драться накоротке без специального вооружения. Более тяжелые орудия Крутов устанавливаются на спинах животных – крутоксов. Они стреляют мощными крупнокалиберными снарядами, способными разбивать легкобронированные машины и одним выстрелом уничтожать самых могучих противников.

«Эти Круты поистине люты и свирепы. При взгляде на них меня бросает в дрожь от их ярости. Я только надеюсь, что они вызывают такую же дрожь у противника»

Пор'вре Тау Хо, посланник Касты Воды на Си'л'келле перед засадой на 17 Бримлокский драгунский полк



МИРЫ-СЕПТЫ ТАУ

Значительную часть самосознания Тау формирует мир или система, откуда он родом. Культура каждого из этих так называемых миров-септов неуловимо уникальна. Частично это объясняется возрастом мира – входит ли он в число колоний, созданных в ходе первого периода космической экспансии Тау, или же он является намного более поздним обществом. Также на разных септах встречаются разные численные соотношения каст. Это тоже может придавать специфический внешний вид и характер миру и рождающимся в нем Тау.

КОЛОНИИ ПЕРВОГО ПЕРИОДА



Т'ау

Родной мир Тау. Это старейший септ, и происходящие с него Тау считаются особенно учеными и мудрыми. Хотя на планете встречаются разнообразные типы местности, значительные части поверхности засушливы. В этих районах произошел первый расцвет Тау.



Тау'н

Первая инопланетная колония Империи. Местные Тау считаются первопроходцами и нередко возглавляют исследовательские экспедиции по всему пространству Тау.



Д'йанои

Название означает «двойная луна». На протяжении многих лет Тау на этой планете были отрезаны от основной части Империи, что привело к некоторому регрессу в их технологическом уровне. Хотя с тех пор жители этого мира наверстали потерянное, к ним все равно относятся как к несколько отсталым и дремучим Тау. Д'йанои вечно погружен в сумерки, так как его луны находятся в сложном взаимодействии с его собственной орбитой.



Борк'ан

Академический и образовательный центр с большим количеством университетов и исследовательских учреждений. Значительная часть Касты Фио происходит отсюда.



Дал'итх

Весьма космополитичный мир. Торговля здесь не менее престижна, чем завоевания. Тау с этой планеты с распростертыми объятиями принимают жителей других миров, вследствие чего здесь происходит больше всего взаимодействия с инопланетянами. Многие торговцы и купцы Касты Воды происходят с этого септа.



Фал'схиа

Члены Касты Фио с этой планеты славятся искусством своих ремесленников, и их продукция пользуется большим спросом. Многие из важнейших технологических инноваций Тау созданы здесь, и считается, что нет такой трудности, которая была бы не по зубам Тау этого септа.



Виор'ла

Орбита Виор'лы пролегает вокруг двойной звезды, и название переводится как «имеющая горячую кровь». Это мир Касты Огня, воины отсюда особенно агрессивны и искушены в умении убивать. Столетия назад здесь были основаны самые древние и престижные академии Огненной Касты.



Са'цея

Один из самых жарких и густонаселенных миров Тау. На этом септе Огненные воины составляют большую часть населения, чем где-либо еще, и местное общество сильно военизировано. Те, кто происходит с Са'цеи, считаются особенно дисциплинированными и благородными воинами.

КОЛОНИИ ВТОРОГО ПЕРИОДА



Ау'таал

Септ хорошо известен красотой своей природы. Здесь те из Тау, кто может позволить себе свободно перемещаться по Империи, могут провести время отдыха. Местные Тау известны легким отношением к своему долгу перед Империей, и другие Тау нередко считают их ленивыми.



Н'драс

Этот мир был неизвестно почему брошен Тау почти полвека назад. Те немногие Тау, что остались на Н'драсе, считаются ненадежными. Они обычно в угрюмом настроении и легко раздражаются.



Ке'лсхан

Этот септ расположен рядом с Разломом Педруса, и очень много вытерпел от самых разнообразных инопланетных рас. Так что местные жители с подозрением относятся к незнакомцам. Тау с Ке'лсхана молчаливы и насторожены, а иногда неприкрыто враждебны по отношению к представителям других рас.



Элзи'эйр

Тау с этого септа знамениты многими великолепными произведениями поэзии и других видов искусства. Они считаются интеллектуалами, и их уважают за творческую натуру.



Таш'вар

Этот мир расположен на границе пространства Тау. Он часто страдал от Орков и других специализирующихся на пиратстве рас. Его жители упорны и стойки, практичны и храбры.



Ваш'йа

Известен как мир «между сфер». На планете сильны традиции Касты Кор. Этот септ поставляет большую часть пилотов и экипажей кораблям Тау во время экспансии в космос.



Т'олку

Мир славится своими мудрыми советами, искусством дипломатии и дебатов, присущим его жителям – членам Касты Одухотворенных. Отсюда происходят многие Тау, успешно ведущие дела с инопланетными расами.



⊙	МИРЫ ТАУ	⬡	КОЛОНИИ 1-ГО ПЕРИОДА
⊙	МИРЫ КРУТОВ	⬡	КОЛОНИИ 2-ГО ПЕРИОДА
⊙	МИРЫ БЕСПИДОВ	⬡	КОЛОНИИ 3-ГО ПЕРИОДА
⊙	АРТЕФАКТНЫЕ МИРЫ		
⊙	АНКЛАВЫ СОКОЛИНОГО ГЛАЗА		



КОЛОНИИ ТРЕТЬЕГО ПЕРИОДА



Кси'м'йэн

Кси'м'йэн еще не оформился как отдельное общество, но с его народом уже ассоциируются черты удачливости, скрытности и закулисного искусства. Первый из небольшого количества колоний так называемого третьего периода, или Третьей Фазы, Кси'м'йэн был взят тихой сапой. Соединенные силы флота и охотничьих команд нескольких септов второго периода прибыли на планету, на которую претендовала Империя людей, когда ее защитники были переброшены с нее туда, где в них нуждались больше.



Фи'риос

Тау, которые ныне населяют этот мир, вырвали его у свирепого военного вождя Орков, хотя это обошлось им дорого. За ними признают упорное нежелание соглашаться со своим поражением и стоическую готовность внести цену, которую все должны заплатить во имя распространения Всеобщего Блага.

УГЛУБЛЕНИЕ В ЭВОЛЮЦИОННЫЙ ПРОЦЕСС И ТЕХНОЛОГИЧЕСКУЮ ЕРЕСЬ РАСЫ ТАУ

Доклад послан с Корвина Дельта

Адресат: Марс

Дата: 5432999M41

Астропат: Терминус

Автор: Генетор Секундус, Захариус Сантьяго

Наименование: Обзор эволюционного прогресса и технологической ереси Тау

ЭВОЛЮЦИЯ

С увеличением числа контактов с Ксеносами, известными как Тау, все более и более очевидным становится, что Тау представляют собой одну из самых быстро эволюционирующих рас в галактике — кроме Тиранидов, разумеется. Первый контакт с Тау, примерно 6 тысяч лет назад, застал их на самом примитивном уровне развития, когда они только-только освоили огонь и примитивные орудия труда. Последующая информация является исключительно отрывочной; судя по всему, большой кусок пространства, который включал планету Тау, был изолирован варп-штормом. При восстановлении контакта обнаружилось, что Тау совершили эволюционный скачок, которого трудно было ожидать. По последним данным, они достигли технологического уровня, который хотя и не может сравниться с нашими благословенными технологиями, но тем не менее является весьма высоким. Дейус Екз Механикус, Слава Омнисий!

Я провел это исследование с целью определения, был ли этот эволюционный скачок вызван естественными причинами или был инспирирован извне. Смысл естественного отбора заключается в том, что те особи, которые наилучшим образом приспособлены к жизни, выживают дольше и оставляют больше потомков. Природа выбирает тех, кто лучше приспособлен для жизни, и они ведут свой вид вперед по пути эволюции.

В результате эволюция столь нетороплива, что ее штрихи можно заметить только на протяжении нескольких поколений. Тем не менее, исследования Тау показывают, что их история знала периоды, когда они из-

менялись с огромной скоростью. Могу только предположить, что такие периоды ультра-развития вызывались изменениями в окружающей среде. В результате эволюция ускорялась, для того чтобы приспособить вид к быстрому изменению условий жизни.

Весьма очевидно, что эволюционная история Тау очень сложна. Разные виды эволюционировали с разной скоростью, и сама эта скорость часто менялась в зависимости от внешних условий и при взаимодействии с другими видами. Что за изменения приводили к таким резким эволюционным скачкам, трудно даже предположить, так как тестовые объекты расы Тау имеют мало информации о ранней истории своей расы. Для того чтобы объяснить такие изменения, я скромно хочу выдвинуть теорию, которую я называю теоремой Захариуса об Адаптационном Расхождении.

Адаптационное Расхождение его суть есть разделение одного вида на два подвида, которые затем вместе продолжают совместную эволюционную борьбу. Первоначально, я думаю, разделение произошло под действием социального или географического расслоения различных групп. С течением времени генетический код представителей разных групп изменился под действием случайных мутаций. Проще говоря, находясь в различных условиях, изолированные группы эволюционировали по-разному. Со временем изолированные группы мутировали настолько, что во всех отношениях стали различными подвидами базового вида. В нормальных условиях такая эволюция могла бы занять несколько миллионов лет, но найденные в тестовых объектах искусственные аминокислоты и цепочки ДНК заставляют предположить, что этот процесс был как-то ускорен. Как возможно такое извращение природных законов, я не могу сказать, это должно стать предметом исследования других, более квалифицированных исследователей.

ТЕХНОЛОГИЯ

Ересь этих чужаков достигает своего зенита, если бросить более внимательный взгляд на их технологию. Несмотря на то, что многие предметы их технологии сравниваются с имперскими образцами, а в некоторых областях даже их превосходят, Тау не проявляют должного понимания и почитания Духа Машины. Такое бесстыдство с трудом постигается моим разумом, и я настоятельно рекомендую немедленно уничтожать любые технологические артефакты Тау — кстати, в полном соответствии с директивой Адептус Механикус АдМех666. На восточной границе Империи существует устрашающе большое количество колоний, которые торгуют с чужаками, получая от них продвинутые устройства для строительства и сельского хозяйства. Везде, куда дотягивается рука Имперского закона, следует конфисковать подобные артефакты, а их обладателей передавать судебным властям.

Скрытое влияние чужаков ни в коем случае не следует недооценивать. Их технология находит свои пути уже даже в глубинах Сегментума Солар и, возможно, на самой Святой Терре. Хотя и не моим делом является указывать высшим Лордам, что делать, я думаю, что следует преследовать чужую технологию во всех ее видах.

Ваш Покорный Слуга
Генетор Секундус,
Захариус Сантьяго



ЯЗЫК ТАУ

Язык Тау — это комплексный, сложный и исключительно развитый язык, который представляет собой продвинутую форму общения. Сам по себе язык звучит очень поэтично и мелодично, многие значения в нем зависят от интонаций, тональности звука и даже сопровождающих жестов. Так что из-за этого, а также из-за особенностей произношения он практически недоступен для воспроизведения нормальным человеческим горлом. Требуется глубокая лингвистическая подготовка для того, чтобы произносить даже самые базовые из языковых конструкций Тау.

Тау имеют множество слов, которыми они идентифицируют других Тау, и множество этих имен само по себе достойно отдельного исследования. Для Тау самой важной честью имени является указание на Касту, к которой принадлежит именуемый, и кастовая приставка образует начало имени. Грубо говоря, общество Тау разбито на четыре Касты, каждая из которых ассоциируется с одним из первородных элементов: Шас — Огонь, Фио — Земля, Кор — Воздух, и Пор — Вода.

Каста Огня — это воины Тау. Строители, мастера и ремесленники Тау принадлежат к Касте Земли. Они — основополагающая каста, без которой ничто в обществе Тау не было бы возможно. Представители Касты Воздуха выполняют роль пилотов и посланников. И, наконец, Каста Воды — каста торговцев, дипломатов и администраторов, которые координируют работу и усилия остальных каст. Пятая каста носит имя Аун. Это слово можно приблизительно перевести как Одухотворенные или Божественные.

После того как в имени определяется каста Тау, далее следует ранг в обществе. В сообществе Тау все ранги важны и все профессии почетны, каждый Тау занимает положенное ему место в обществе и с гордостью носит знак своей принадлежности. Усилия каждого Тау считаются достойными уважения, работающими на общую пользу и, в конце концов, на Всеобщее Благо. Тау имеют по пять основных рангов в

каждой касте, которые, в свою очередь, разбиваются на более мелкие ступеньки. Они даны ниже в порядке возрастания, и каждому из них сопоставлен ближайший имперский эквивалент, взятый за основу деления в Касте Огня.

'Ла — Воин

'Уи — Ветеран

'Врэ — Герой

'Эл — Благородный или рыцарь

'О — Коммандер

Далее в имени Тау следует септ. Это слово можно грубо перевести как место рождения или семью. Эта часть имени имеет множество минорных различий в значении и может интерпретироваться самым широким образом. Например, Тау, которые происходят с более старых септов, могут указываться как более мудрые и умные, тогда как жители более молодых септов указываются как более динамичные и горячие. Некоторые миры также имеют свою репутацию, которая переходит и на имя того, кто несет наименование септа как часть своего именования. Например, название мира Виор'Ла означает «горячая кровь», и этот мир известен своими воинами Касты Огня. Другой мир, Борк'Ан, известен как центр науки и образования.

Последним в именовании Тау идет персональное имя индивида. Мне кажется, что это имя дается Тау не при рождении, а в ознаменование каких-либо достижений самого индивида. Это, наверное, самая загадочная часть имени Тау. Например, такие имена как Шован (взгляд вдаль) или Каис (умелый) легко позволяют определить, как они были получены, но, например, такие имена как Врал (подсечка) или Тсуа'М (середина) вызывают недоумение: что должен был совершить индивид для того, чтобы получить такое имя? Например, имя Шас'О Виор'Ла Шован Каис Монт'Ир. Это имя принадлежит члену Касты Огня (Шас), коммандеру ('О) из септа Виор'Ла, который получил три персональных имени — Видящий Далеко (или Соколиный Глаз) (Шован), Умелый (Каис) и Окровавленный (Монт'Ир). Но в обычной жизни большинство Тау называют его О'Шовах или Коммандер Фарсайт, как он известен среди людей.

Алфавит Тау

᠘	 a	᠕	 m
᠖	 b	᠒	 n
᠗	 c/k	᠘	 o
᠘	 d	᠖	 p
᠒	 e	᠕	 r
᠕	 f	᠗	 s
᠖	 g	᠘	 t
᠕	 h	᠕	 u
᠒	 i/y	᠖	 v
᠗	 j	᠕	 w
᠘	 l	᠕	 x

Летосчисление Тау

Тау'Цур — это аналог года у Тау. Тау'Цур разбит на 6 Каи'Рота, которая в свою очередь разбита на 80 Рота. Каждая Каи'Рота посвящена одной из каст, и одна — всей расе в целом. Рота разбита на 10 Деков, каждый Дек — это либо темное время суток, либо светлое. Каждому Тау требуется 1-2 дека на сон в течение одной Роты.

Преобразование дат

Год Тау длится примерно 300 стандартных суток (297,64 дня, если быть точным). Каи'Рота — это примерно 50 земных суток, Рота — примерно 15 часов, Дек — 1,5 часа.

ВОЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ТАУ

Охотничьи команды или Кадры являются основными частями Огненной Касты Тау. Их возглавляют опытные командиры-ветераны, и считается, что они приспособлены к успешным действиям почти в любой тактической обстановке, которая может сложиться на поле боя. Но охотничьи команды невелики, и не могут справиться со всеми угрозами. При необходимости они группируются и формируют более крупные соединения, особенно если участвуют в большой завоевательной войне. Каждое подразделение Касты Огня действует как фрагмент единого целого в достижении конечной цели: исполнении Великого Блага.

КОМАНДА (ТАУ: ЛА'РУА)

Самая малая боевая единица. Примерно равна взводу или отделению Имперской Гвардии. Наиболее широко распространены группы воинов Огня, состоящие из шести-двенадцати бойцов; они находятся под командованием опытных ветеранов, называемых Шас'Уи.

Группа Огненных воинов, как правило, оснащена транспортером, БМП класса «Скат», что позволяет ей действовать в качестве мотопехоты. Однако нередко БМП оставляется на защищенной базе или на борту транспортного судна, и группа выполняет задачи легкой пехоты.

Группы других типов часто меньше, создаются под выполнение конкретных задач, подобно имперским командам уничтожения. В них входят специалисты разных родов. Такие группы называются спецкомандами, и ими руководят с самых высоких, коалиционных, уровней командования.

КАДР (ТАУ: КАУ'УИ)

Кадр — это часть, включающая в себя все рода войск. Она примерно соответствует роте Имперской Гвардии. Ею руководит командир команды. Она представляет

собой устойчивую боевую единицу, состоящую из подразделений пехоты и техники, в том числе боевых доспехов и танков типа «Акула». Это сильно отличает военную структуру Тау от Империи, так как все рода войск полностью интегрированы на тактическом уровне и являются фрагментами одного подразделения.

Кадр, как правило, включает в себя до шести команд воинов Касты Огня, некоторое количество команд Следопытов, команды скрытого проникновения, команды в боевых доспехах групп, а также нескольких танков «Акула» или более специализированных машин — например, машин типа «Небесный Скат». Вспомогательные силы, например, Круты-Пожиратели, могут придаваться командам по приказу вышестоящих командных органов для выполнения тактических задач.

Команда оснащена большим количеством оборудования и техники, что позволяет ей выполнять различные задачи. Например, команда может выставить на поле боя Огненных воинов на «Скатах» и столько же «Акул», что позволит ей действовать как бронетанковая часть. Пешие воины Касты Огня, поддерживающие группы Следопытов и команды в Маскировочных доспехах делают Кадр подразделением скрытого проникновения.

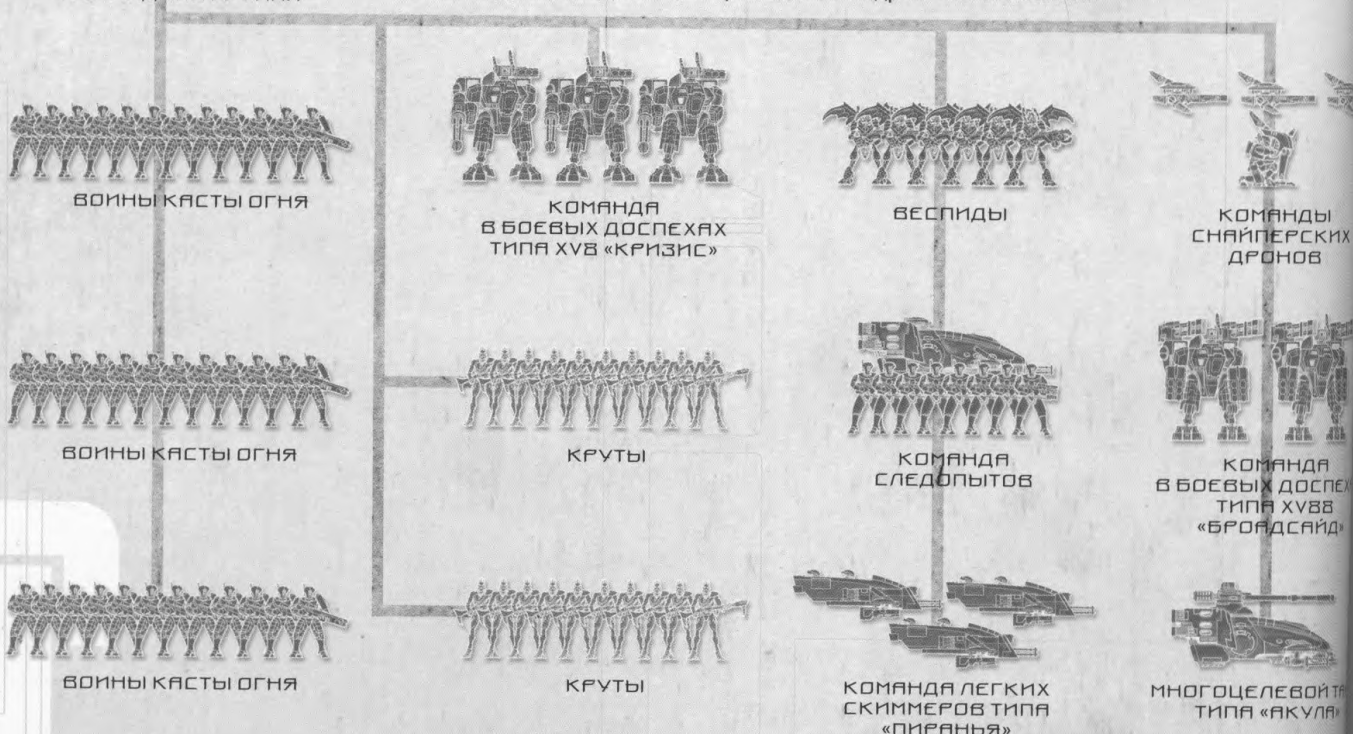


КОМАНДНАЯ ГРУППА

ПРИМЕРНЫЙ СОСТАВ «ОХОТНИЧЬЕЙ КОМАНДЫ»

Мобильно-штурмовая пехотная часть «Ярость», принимавшая участие в подавлении бунта на Солстис V.

Подобный Кадр представляет типичную армию Тау в игре Warhammer 40000. На последующих страницах приводятся подробные описания.





КОНТИНГЕНТ (ТАУ: ТИО'ВЕ)

Контингент — это всего лишь группировка от трех до шести Кадров. Старший из командиров Кадров назначается командиром Контингента, и его собственный Кадр действует либо самостоятельно, либо в качестве охранения штаба. Остальные подразделения формируют линейные части. Контингент не является постоянной группировкой, хотя входящие в него команды могут отлично сработать в течение длительной кампании. Такая часть примерно равноценна полку Имперской Гвардии.

БАТАЛИЯ (ТАУ: КАВААЛ)

Баталия — это временная группировка Контингентов, и на сей день представляет высшую полевую организационную единицу Касты Огня. До сих пор такие соединения создавались под четкую задачу захвата определенной цели и распускались по выполнению.

БРИГАДА (ТАУ: УАШ'О)

Так же, как Баталия, формируется для достижения определенной цели, понятие «Бригада» определяет все силы данной касты в данном месте — скорее всего, мире или же планетной системе. Таким образом, все подразделения, части и соединения Касты Огня на планете Нимбоса входили в Огненную Бригаду «Нимбоса», а подразделения, части и соединения Касты Воздуха там же были объединены в Воздушную Бригаду «Нимбоса».

Бригадой командует самый старший командир в соединении. В Касте Огня он носит титул Высшего Командера.

КОАЛИЦИЯ (ТАУ: ШАН'АЛ)

Четыре Бригады организационно создают стратегическое объединение, называемое Коалицией и возглавляемое одним или несколькими Одухотворенными. На этом уровне координируется межкастовое сотрудничество, поскольку малые части могут достаточно долго вести самостоятельные операции, но поддержание крупных объединений требует, чтобы касты действовали согласованно, как единое целое. Следовательно, Коалиция состоит из всех сил Тау на данной планете или в данной системе — или сил, требующихся, чтобы такую цель захватить.

Например, флот, отбывающий для захвата и колонизации нового мира, составлял бы Коалицию, ибо этой экспедиции требуется опыт космических полетов Касты Воздуха, дипломатические таланты Касты Воды, мощь Касты Огня, навыки строительства колоний Касты Земли и общее руководство Касты Одухотворенных.

Интересно, что такая организация вынуждает касты (как правило, дорожащие своей самостоятельностью) либо ограничивать себя одной планетой, либо работать вместе во имя так называемого Великого Блага. Таким образом, если одна из каст поднимет какой-нибудь бунт (что маловероятно), то беспорядки не распространятся за пределы одного мира, и совместные действия других каст легко восстановят порядок.

ВОИНСКИЙ ЛИСТ ТАУ

Этот раздел книги посвящен Воинскому Листу Тау, то есть тем видам войск и машин, которые Тау используют в битве (или, в вашем случае, вы используете в играх Warhammer 40K). Данный Воинский Лист составлен из расчета, что вы будете использовать армию Тау в стандартных сценариях, описанных в основной книге правил Warhammer 40K, но также содержит всю информацию, которая необходима вам для того, чтобы использовать армию Тау в созданных вами сценариях.

Воинский Лист разбит на пять основных секций. Все взводы, машины, персонажи и команды армии Тау помещены в одну из пяти категорий видов войск, в зависимости от той роли, которую они выполняют на поле боя. Каждая модель также имеет свою стоимость в очках, которая отражает эффективность этой модели на поле боя. Кроме того, в разделе «Арсенал» приведены описания и стоимость всех видов вооружения и оснащения, которые могут иметь ваши модели. Прежде чем составлять свою армию, вы должны договориться со своим противником о том, какой размер армий, выраженный в очках, вы будете использовать на поле боя, и какой сценарий будете играть. Узнав все это, вы можете продолжать выбирать армию, как описано ниже.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАБЛИЦЫ ОРГАНИЗАЦИИ АРМИИ

Армия составляется на основе вашего Воинского Листа и таблицы организации армии, которая зависит от сценария, который вы играете. В таблице организации армии есть пять отдельных секций, по числу категорий подразделений в Воинском Листе. В каждой секции есть один или более слотов, которые на схеме отображены квадратами. Каждый квадрат на схеме указывает на то, что вы можете взять одно подразделение из соответствующей секции, в то время как черный квадрат указывает на то, что вы ДОЛЖНЫ взять подразделение из этой секции

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОИНСКОГО ЛИСТА

При составлении воинского листа своей армии вы должны заглянуть в соответствующий раздел Кодекса, выбрать подразделение, его размер и, если необходимо, его вооружение. Помните, что вы не можете использовать модели с вооружением, которого нет на самой модели. После этого вычитите стоимость подразделения, с учетом всего, из общей стоимости вашей армии. Затем повторите процедуру, пока у вас не кончатся очки. Все – ваша армия готова к бою.

Содержание Воинского Листа

Каждое подразделение в Воинском Листе описывается следующими параметрами:

Наименование: уникальное название подразделения. Включает также возможные требования по количеству, например 0-1, то есть не более одного на армию.

Профиль: параметры моделей, такие как Сила или Умение Драться (WS).

Размер подразделения: минимальное и максимальное количество моделей, которое может состоять в данном подразделении или количество отдельных подразделений, которое вы можете взять как один выбор в соответствующем разделе.

Вооружение: вооружение и оснащение, которое имеют модели в этом подразделении по умолчанию.

Тип подразделения. В этом пункте указывается, к какому типу относятся модели в этом подразделении. Они могут быть Пехотой, Машинами или Пехотой с прыжковыми ранцами.

Дополнения: Возможные замены оружия и дополнительное оснащение для моделей в подразделении.

Персонаж: некоторые подразделения допускают, чтобы один или несколько членов подразделения были Персонажами. Следует иметь в виду, что если подразделение может иметь модели с дополнительным оснащением, то его следует давать простым членам подразделения, а не Персонажам.

Транспорт: в этом разделе указывается возможность поместить подразделение в транспорт.

Специальные правила: специальные правила для этого подразделения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КОММЕНТАРИИ К ВОИНСКОМУ ЛИСТУ ТАУ

Стратегический рейтинг: Тау имеют стратегический рейтинг 1.

Часовые: если Тау требуется выставить часовых, то Тау выставляют либо 6 вооруженных дронов, либо 8 Крутов.

Опыт

Если Тау принимают участие в кампании, то опыт начисляется подразделениям Тау как обычно. Эскадроны дронов никогда не получают опыта. Уменьшение опыта при потере 50% и более состава взвода учитывается, только если потеряно более 50% не дронов в составе взвода.

СТАНДАРТНЫЙ СЦЕНАРИЙ



Арсенал Тау разделен на три раздела – вооружение и оснащение, которое могут принять Боевые Доспехи, которые могут быть выбраны пешими моделями; а также системы, которые могут быть установлены на машинах.

СИСТЕМЫ И ВООРУЖЕНИЕ БОЕВЫХ ДОСПЕХОВ

Любая модель в Боевом Доспехе ДОЛЖНА взять количество Систем (оружейных или вспомогательных), указанное в ее описании. Вы можете брать любые комбинации систем в пределах ограничения по очкам на армию. Кроме того, модель, имеющая доступ к Арсеналу, может взять любое количество предметов Оснащения на сумму до 100 очков. Ни один предмет из Арсенала нельзя взять более одного раза, и все Системы (кроме Оснащения, которое считается встроенным в доспех) должны быть отображены на модели.

ОРУЖЕЙНЫЕ СИСТЕМЫ БОЕВЫХ ДОСПЕХОВ

Навесной осколочный проектор (опытный образец) 20 очков
Многоствольная пушка 8 / 12 очков
Ионный цикло-бластер (опытный образец) 15 очков
Огнемёт 4 / 6 очков
Фузионный бластер . . . 12 / 18 очков
Ракетомёт 12 / 18 очков
Плазменная пушка . . . 20 / 30 очков



ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ БОЕВЫХ ДОСПЕХОВ

Улучшенная система стабилизации 10 очков
Фильтр «черного солнца» 3 очков
Командно-контрольный узел (опытный образец) 10 очков
Контролирующее устройство дронов 0 очков
Система мульти-слежения 5 очков
Система глобального позиционирования (опытный образец) 15 очков
Генератор силового щита 20 очков
Сопроводитель цели 5 очков
Прицельная матрица . . . 10 очков
Векторные маневровые двигатели . . 10 очков

ОСНАЩЕНИЕ БОЕВЫХ ДОСПЕХОВ

Клинок воинского братства 5 очков
Система катапультирования (опытный образец) 15 очков
Система самоуничтожения (опытный образец) 15 очков
Артиллерийский дрон . . . 10 очков
Иридиевая броня (опытный образец) 20 очков
Импантированный Фильтр «черного солнца» 3 очков
Импантированное контролирующее устройство для дронов . . . 0 очков
Импантированная система мульти-слежения 5 очков
Импантированный сопроводитель цели 5 очков
Целеуказательный дрон . 30 очков
Щитовой дрон 15 очков
Инжектор стимуляторов (опытный образец) 10 очков

Спаренные оружейные системы боевых доспехов. Если в описании оружейной системы доспеха дано две стоимости, то первая стоимость – за одноствольную систему, а вторая – за две (которая считается спаренной). Спаренная система считается двумя системами. Ни одна модель не может нести три одинаковые оружейные системы.

Опытные образцы. Системы и оснащение, которые помечены как «Опытные образцы», являются опытными системами, которые еще не прошли полного испытания в полевых условиях и относительно редки в полевых частях. Только одна такая система может быть взята в армию, и их могут брать только модели, которым это разрешено в Воинском Листе.

Импантированные системы. Импантированные системы, как указывает их название, импантированы прямо в мозг воина. Таким образом, они не занимают слот систем на доспехе воина и дают ему возможность нести больше систем. Только персонажи, которые имеют доступ к Арсеналу, могут брать такие системы.

Улучшенная система стабилизации

Все стандартные оружейные системы Тау оснащены специальными стабилизаторами и гироскопами, которые позволяют им производить быстрое прицеливание даже на большой скорости. Улучшенная система стабилизации дает возможность вести огонь на ходу, не теряя точности, даже из самого тяжелого оружия. В фазу движения модель может использовать универсальное

специальное правило «Медленный и Неотвратимый», но в фазу Ближнего Боя модель не может произвести дополнительное движение за свой Реактивный Ранец.

Кроме того, если одна модель оснащена этой системой, то она должна быть установлена и на остальных моделях подразделения. Если одна модель в подразделении использует данную систему в этот ход, то и все модели в подразделении должны ее использовать.

Навесной осколочный проектор

Это оружие выпускает в воздух облако миниатюрных боеголовок, которые, подчиняясь командам своего собственного ИИ, насыщают зону цели высокоскоростными осколками. При стрельбе это оружие не имеет пенальти за движение и не может использовать эффекты целеуказателя.

Дальность	Сила	AP	Тип
H18	4	5	Штурмовое 1

Большой шаблон, отменяет спасброски за укрытие.

Фильтр «черного солнца»

Эта продвинутая оптическая система позволяет носителю удваивать дистанцию, на которую он видит при использовании правил Ночного Боя, которые описаны в основной книге правил Warhammer 40000. Только модель, которая оснащена этой системой, может использовать те бонусы, которые она дает. То есть если Фильтром оснащен только командир подразделения Бродсайдов, то только он может видеть и вести огонь дальше стандартной дистанции 2D6x3 дюймов.

Клинок Воинского Братства

Этот церемониальный клинок, не предназначенный для битв, используется для ритуала Та'лисера, которые связывает членов команды в единую группу сродни семье. Этот клинок обычно несет командир подразделения. До тех пор пока носитель этого предмета жив, подразделение может пытаться Восстанавливать Порядок, даже если в нем осталось менее 50% начальной численности моделей. Воины Огня, которые сражаются в боевых доспехах, обычно не носят такие клинки во время боя, вместо этого образ клинка изображен на их броне.

Многоствольная пушка

Многоствольная пушка широко применяется в армии Тау. В основном она устанавливается на боевых доспехах и машинах, реже — на стационарных огневых точках. В этой пушке используется та же система ускорения плазмы, что и в импульсных винтовках и подобном оружии. Благодаря нескольким стволам пушка может поддерживать высокий темп стрельбы.

Дальность	Сила	AP	Тип
18	5	5	Штурмовое 3

Командно-контрольный узел

Это продвинутая система обмена информацией, построенная на основе своего собственного, независи-

мого ИИ. Все дружественные модели в пределах 12 дюймов от носителя этой системы могут использовать его Лидерство для прохождения тестов на Выбор Цели.

Ионный цикло-бластер

Это оружие было разработано для поражения большого потока слабо бронированных целей. Цикло-бластер генерирует поток ионной радиации, который проецируется из четырех стволов. Несмотря на то, что поток ионов стабилен, эффект ионизации имеет свойство накапливаться, более эффективно поражая цель. Если при броске на ранение выпадет 6, то этот выстрел считается имеющим AP1.

Дальность	Сила	AP	Тип
18	3	4	Штурмовое 5

Контролирующее устройство для дронов

Контролирующее устройство для дронов служит узлом, через который происходит общение между пилотом и подчиненными ему дронами. Модель с этой системой ДОЛЖНА взять из Арсенала одного или двух дронов (артиллерийских, щитовых или целеуказательных) в любой комбинации.

Система катапультирования

Эта система позволяет пилоту сохранить жизнь, если его боевой доспех уничтожен огнем врага. Если персонаж в доспехе теряет свою последнюю рану от стрелковой атаки, которая не вызывает Немедленной Смерти, срабатывает эта система. Замените модель в доспехе на модель пилота-Тау.

Пилот имеет то же профиль, что и в доспехе, за вычетом бонусов за доспех (то есть пилот имеет -2 к Силе и -1 к Стойкости), имеет одну рану и не имеет спас-броска за доспехи. Он вооружен импульсным пистолетом. Только Независимые Персонажи или команды боевых доспехов, состоящие из одной модели, могут иметь эту систему.

Система самоуничтожения

Это устройство представляет собой одну из самых основополагающих доктрин Всеобщего Блага, воплощенную в металле. Эта система используется только в самых критических случаях. Система может быть активирована, если ее носитель является частью команды, которая принуждена к отступлению из ближнего боя.

Команда отступает в соответствии с общими правилами, в то время как

носитель системы остается на месте. Противник не может совершать Стремительное Продвижение. До того как будет произведено подтягивание моделей в ближний бой, положите большой шаблон центром на модель. Отработайте попадания от этого шаблона по обычным правилам шаблонного оружия. Попадания отработываются с силой 8 и AP: -. Если убито достаточное количество моделей, противник должен пройти тест, как при 25% потере от стрельбы.

Огнемет

Тау, как, впрочем, и все другие расы известной галактики, используют огнемет для борьбы с большим количеством легко бронированной пехоты и для ведения боя в условиях ограниченной маневренности — например, в городе.

Дальность	Сила	AP	Тип
Шаблон	4	5	Штурмовое 1

Фузионный бластер

Фузионные бластеры в основном устанавливаются на боевых доспехах типа «Кризис», и многие пилоты Тау стали большими мастерами во фланговых обходах техники противника, используя свою большую мобильность для того, чтобы нанести удар по более тонкой боковой или задней броне.

Дальность	Сила	AP	Тип
12	8	1	Штурмовое 1, Мельта

Иридиумная броня

Боевой доспех персонажа усилен специальными пластинами иридиума, который повышает стойкость брони к повреждениям. Спас-бросок доспеха персонажа повышается до 2+, но в фазу Ближнего Боя он может двигаться не на 6 дюймов, в соответствии с правилами Реактивных Ранцев, а только на D6.

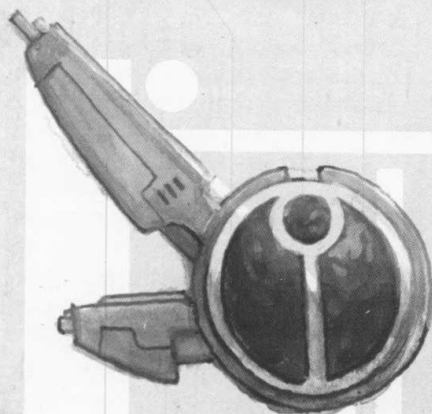
Ракетомет

Ракетомет — это самая простая система вооружения Тау, которая выпускает универсальные неуправляемые ракеты. Ракетометы применяются для борьбы с тяжелой пехотой или легкими боевыми машинами на средних дистанциях.

Дальность	Сила	AP	Тип
36	7	4	Штурмовое 2

Система мульти-слежения

Система мульти-слежения представляет собой комплекс сенсоров, которые облегчают ведение стрельбы. Модель может стрелять из двух видов оружия в один раунд. Все остальные правила для стрельбы применимы в полном объеме.



Плазменная пушка

Плазменная технология используется многими расами галактики. Тау используют наиболее безопасный вариант боевого плазматрона, который имеет меньшую мощность, чем Имперский, но не подвержен перегреву.

Дальность	Сила	AP	Тип
24	6	2	Скорострельное

Система глобального позиционирования

Эта система позволяет собирать и передавать за пределы поля боя информацию об обстановке, которая помогает координировать высадку резервов. Начиная со второго раунда, если носитель системы находится на столе на начало раунда, вы можете вывести из резерва подразделение на 2+. Если вы используете эту систему для вывода одного подразделения, то никакие другие подразделения из резерва в данный раунд выведены быть не могут.

Электромагнитная пушка

Это оружие Тау использует магнитные поля для разгона твердого снаряда до гиперзвуковой скорости. Такой снаряд способен пробить даже самую толстую броню и убить даже самого стойкого монстра.

Дальность	Сила	AP	Тип
72	10	1	Тяжелое 1

Щитовой генератор

Это защитное устройство проецирует силовой щит, который дает носителю непробиваемый спас-бросок на 4+.

Управляемые ракеты

Эта продвинутая ракетная система использует самонаводящиеся ракеты, которые способны не только точно попадать в цель, но и облетать препятствия на своем пути, эффективно поражая цели даже за укрытием. Для стрельбы из этого оружия линия видимости к цели не нужна, может быть обстреляна любая цель, находящаяся в пределах дальности оружия. Модели, которые являются целями стрельбы, могут использовать спас-броски за укрытие без ограничений. При стрельбе управляемыми ракетами не надо проходить тест на Выбор Цели и можно игнорировать правила Ночного Боя.

Дальность	Сила	AP	Тип
24	5	5	Тяжелое 4

Генератор маскировочного поля

Маскировочное поле создает вокруг боевого доспеха искажающий экран, который сильно затрудняет обнаружение и прицеливание по нему. При попытке открыть огонь по подразделению, которое целиком состоит из моделей с этим полем, стреляющее подразделение сначала должно попытаться увидеть цель —

так, как будто бой ведется в условиях Ночного Боя. Если стреляющие цель не увидели, то они не могут стрелять в другую цель. Тем не менее, стрелки могут игнорировать подразделение с маскировочными полями в отношении Выбора Цели, то есть вести огонь по следующему дальнему подразделению без прохождения теста. Модели с маскировочным полем считаются всегда находящимися в укрытии, если подвергаются нападению. Если бой ведется в условиях Ночного Боя, то модели с маскировочным полем не получают никаких дополнительных бонусов, кроме тех, что описаны выше. При стрельбе из Тяжелой Артиллерии по моделям с маскировочным полем следует кидать дополнительный D6 на дальность смещения точки выстрела. Любые дроны, которые контролируются моделью с маскировочным полем, также считаются имеющими это поле, без дополнительной стоимости.

Инжектор стимуляторов

Доспех персонажа оснащен опрыскивателями стимуляторов, которые делают его малочувствительным к боли. Модель может использовать универсальное специальное правило «Не Зная Боли!», как описано в основной книге правил Warhammer 40000.

Маскировочные боевые доспехи

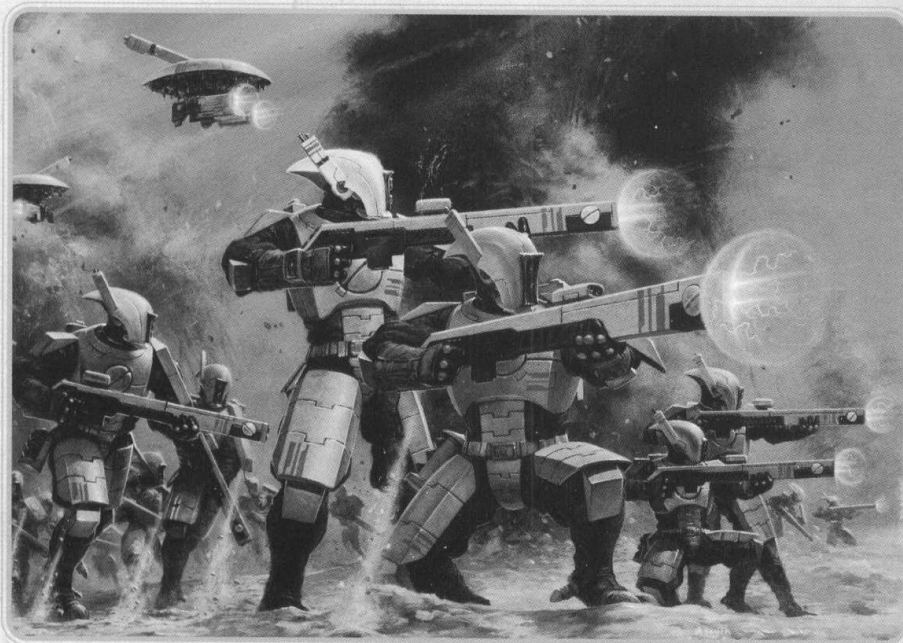
Эти боевые доспехи меньшего размера созданы специально для скрытого проникновения и диверсий. Модели в маскировочных доспехах являются Пехотой с реактивными ранцами, как описано на странице 55 основной книги правил Warhammer 40000, и могут использовать специальное правило Глубокого Удара, если условия сценария это допускают. Тем не менее, они не могут двигаться на дополнительные 6 дюймов в фазу Ближнего Боя в тот же раунд, когда совершают Глубокий Удар. Кроме того, сенсоры доспехов позволяют моделям в маскировочных доспехах использовать универсальное специальное правило «Шестое Чувство», как описано в основной книге правил Warhammer 40000.

Боевые доспехи типа XV8 «Кризис»

Это наиболее испытанные и надежные боевые доспехи Тау, которые составляют основу элитных команд Воинов Огня. Модели в доспехах типа «Кризис» являются Пехотой с реактивными ранцами, как описано на странице 55 основной книги правил Warhammer 40000, и могут использовать специальное правило Глубокого Удара, если условия сценария это допускают. Тем не менее, они не могут двигаться на дополнительные 6 дюймов в фазу Ближнего Боя в тот же раунд, когда совершают Глубокий Удар. Кроме того, сенсоры доспехов позволяют моделям в доспехах типа «Кризис» использовать универсальное специальное правило «Шестое Чувство», как описано в основной книге правил Warhammer 40000.

Боевые доспехи типа XV88 «Бродсайд»

Это более тяжело вооруженная и бронированная версия доспеха типа «Кризис». Сенсоры доспехов позволяют моделям в доспехах типа «Бродсайд» использовать универсальное специальное правило «Шестое Чувство», как описано в основной книге правил Warhammer 40000.



Целеуказатель

Эта специальная система прицеливания позволяет более разумно распределять цели между членами

одной команды. Модель с этой системой и все остальное подразделение могут вести огонь по разным целям. Подразделением должен быть

пройден один тест на Выбор Цели. Если тест пройден, то модели могут вести огонь по разным целям. Если тест провален, то все подразделение должно вести огонь по ближайшей цели.

Прицельная матрица

Эта система повышает Умение Стрелять (BS) модели на 1, до максимума в 5.

Векторные

маневровые двигатели

Доспех персонажа оснащен дополнительными маневровыми двигателями. Чаще всего они используются для уклонения от ближнего боя с противником. Модель может использовать универсальное специальное правило «Налет и Отскок», как описано в основной книге правил Warhammer 40000. Только Независимые Персонажи или команды боевых доспехов, состоящие из одной модели, могут иметь эту систему.

СИСТЕМЫ И ВООРУЖЕНИЕ ПЕХОТЫ

Модели, которые не имеют боевого доспеха, но имеют доступ к Арсеналу, могут набрать предметов из списка ниже на сумму до 100 очков. Ни один предмет из Арсенала нельзя взять более одного раза, и все предметы (кроме имплантированных, по понятным причинам) должны быть отображены на модели.

ПЕХОТНОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Клинок Воинского Братства . . . 5 очков
ЭМ-гранаты 3 очка
Церемониальный клинок
(только для Одухотворенных) . 10 очков

Имплантированный фильтр
«черного солнца» 3 очка
Имплантированное контролирующее
устройство для дронов 0 очков
Имплантированная
система мульти-слежения 5 очков

Имплантированный
сопроводитель цели 5 очков
Артиллерийский дрон 10 очков
Целеуказательный дрон 30 очков
Щитовой дрон 15 очков

Имплантированные системы: Имплантированные системы дают тем Тау, которые сражаются вне боевых доспехов, возможность использовать некоторые системы, обычно устанавливаемые только на них. См. «Арсенал боевых доспехов» для более полного описания соответствующих систем.

Клинок Воинского Братства

Этот церемониальный клинок, не предназначенный для битв, используется для ритуала Та'лиссера, которые связывает членов команды в единую группу сродни семье. Этот клинок обычно несет командир подразделения. До тех пор пока носитель этого предмета жив, подразделение может пытаться Восстанавливать Порядок, даже если в нем осталось менее 50% начальной численности моделей.

ЭМ-гранаты

Такие гранаты при взрыве выпускают сильнейший электромагнитный импульс, который выводит из строя

электрические и электронные системы боевых машин. Эти гранаты могут быть использованы против машин, как и любые другие гранаты. Если граната попадает, то киньте D6: на 4–5 граната наносит скользящее попадание, на 6 – проникающее.

Церемониальный клинок

Церемониальный клинок – это копье с широким наконечником (иногда с двумя), надетым на легкую металлическую рукоять. Оно используется для бескровных дуэлей в среде Одухотворенных. Многие Одухотворенные владеют элегантной и смертоносной техникой обращения с этим клинком. Это двуручное оружие

ближнего боя, которое дает носителю бонус +2 к Силе в ближнем бою. Кроме того, носитель считается имеющим два оружия ближнего боя (то есть имеет +1 атаку).

Крут-Пушка

Эта крупнокалиберная пушка представляет собой увеличенную версию стандартной винтовки Крутов. Она слишком тяжела для того, чтобы нести ее на руках, так что ее ставят на спины Крутоксам. В основном она используется для обстрела легких машин противника.

Дальность	Сила	AP	Тип
48	7	4	Скорострельная

Винтовка Крутов

Это довольно примитивное по меркам Тау оружие, которое использует химические соединения для разгона твердых пуль. Тем не менее, Круты приспособили импульсные заряды Тау для стрельбы из своего оружия, что увеличило его пробивную и останавливающую силу. Винтовки Крутов оснащены специальными лезвиями на прикладе и на стволе, которые делают их похожими на традиционные боевые посохи Крутов. В ближнем бою Круты используют свои винтовки с потрясающей скоростью и умением. Крут с винтовкой Крутов в ближнем бою считается имеющим дополнительное оружие ближнего боя.

Дальность	Сила	AP	Тип
24	4	6	Скорострельное

Сетевой целеуказатель

Сетевой целеуказатель – это более сложная и комплексная система прицеливания и целеуказания. В отличие от обычного целеуказателя подразделение носителя этой системы может использовать его преимуществ. Сетевой целеуказатель стреляет до всех остальных выстрелов подразделения. Все обычные правила для использования целеуказателей применимы в полном объеме. Например, Целеуказующий дрон оснащен сетевым целеуказателем, так что его собственное подразделение может использовать маркеры подсветки, которые создает дрон.

Фотонные гранаты

Эти защитные гранаты призваны дезориентировать и ослепить атакующего противника. Модели, которые нападают на подразделение носителей этих гранат, не получают бонусов к атакам за нападение, но могут использовать другие специальные свойства и атаки, которые производятся при нападении, без дополнительных ограничений.

Импульсный карабин

В карабине дальнбойность импульсной винтовки была принесена в жертву уменьшению веса и возможности установить подствольный гранатомет. Подразделение, которое несет потери от огня импульсных карабинов, должно пройти тест на Залегание.

Дальность	Сила	AP	Тип
18	5	5	Штурмовое 1, Залегание

Импульсный пистолет

Длительное время такое оружие как пистолеты не находило своего применения в рядах армии Тау, которые полагали, что противник просто не смо-

жет подойти так близко, чтобы пистолет понадобился бы. Горький опыт внес свои коррективы в доктрину Тау, и теперь пистолет массово поставляется в самые различные рода войск.

Дальность	Сила	AP	Тип
12	5	5	Пистолет

Импульсная винтовка

Импульсная винтовка – это рабочая лошадка Воинов Огня. Она используется для стрельбы технологию магнитного ускорения ионизированных частиц, сходную с технологией плазменного оружия.

Дальность	Сила	AP	Тип
30	5	5	Скорострельное

Электромагнитная винтовка

Это относительно новое оружие в армии Тау. В нем используется тех-

нология, схожая с технологией электромагнитных пушек, которые устанавливаются на танках и доспехах типа «Бродсайд». Не так давно это оружие прошло полный цикл полевых испытаний и было принято на вооружение.

Дальность	Сила	AP	Тип
36	6	3	Тяжелое 1, Залегание

Нейтронный бластер Веспидов

Это оружие является смешением технологии Веспидов и Тау. Кристалл, который служит оружию стволом, выпускает поток высокочастотных колебаний, которые разрушают практически любой доспех, кроме самого тяжелого.

Дальность	Сила	AP	Тип
12	5	3	Штурмовое 1

Целеуказатели

Дальность	Сила	AP	Тип
36	нет	нет	Тяжелое 1

Целеуказатели – это небольшие переносные устройства, которые подсвечивают цель лазерным излучением, на ответ от которого потом реагируют системы прицеливания оружия Тау, увеличивая точность и кучность стрельбы. Целеуказатели используются как оружие с профилем, указанным выше.

За каждое попадание по подразделению противника из целеуказателя положите рядом с пораженным подразделением один маркер подсветки. Маркер остается в игре до конца фазы стрельбы Тау или до тех пор, пока не будет использован. Маркеры могут быть использованы другими подразделениями Тау и Веспидов (но только до тех пор, пока жив Лидер) при стрельбе по подсвеченному подразделению. Один маркер может быть использован для получения одного из нижеследующих эффектов:

- Позволяет машине выпустить одну ракету-искатель по подсвеченному подразделению. Все правила для стрельбы этими ракетами применимы в полном объеме, за исключением того, что стрельба производится с BS 5.
- При стрельбе по подсвеченному подразделению стреляющее подразделение может повысить свой BS на 1. Вы можете использовать несколько маркеров таким образом, но до максимума BS 5.
- Одно подразделение автоматически проходит тест на Выбор Цели для стрельбы по подсвеченному подразделению.
- Одно подразделение может игнорировать правила Ночного Боя при стрельбе по подсвеченному подразделению.
- Подсвеченное подразделение получает пенальти в -1 при прохождении теста на Залегание от стрельбы подразделения Тау. Вы можете потратить таким образом несколько маркеров, и их эффекты складываются.
- Подсвеченное подразделение получает пенальти в -1 для своих спас-бросков за укрытие от стрельбы подразделения Тау. Вы можете потратить таким образом несколько маркеров, и их эффекты складываются.

В любом случае использование маркера и то, как он используется, объявляется до того, как будут произведены броски на попадание. Следует иметь в виду, что если подразделение по каким-то причинам не смогло выстрелить в указанное подразделение (из-за правил Ночного Боя или проваленного теста на Выбор Цели), то маркер при этом не теряется.

При стрельбе из других целеуказателей эффекты от уже существующих маркеров подсветки неприменимы.

АРСЕНАЛ МАШИН ТАУ

Машина может брать те улучшения из Арсенала, которые указаны в ее описании в Воинском Листе. За исключением ракет-искателей улучшение может быть взято на одну машину только один раз. Все улучшения должны быть отображены на машине.

ОСНАЩЕНИЕ МАШИН ТАУ

Сенсорный комплекс 10 очков
Прицельная матрица 5 очков
Система мульти-слежения . . 10 очков

Фильтр «черного солнца» . . . 5 очков
Сопроводитель цели 5 очков
Противопехотные дробовики 10 очков

Постановщик помех 5 очков
Ложные цели 5 очков
Ракета-искатель . 10 очков за каждую (до двух на одну машину)

Фильтр «черного солнца»

Это машинная версия стандартной системы боевых доспехов Тау. Эта система позволяет носителю удваивать дистанцию, на которую он видит при использовании правил Ночного Боя, которые описаны в основной книге правил Warhammer 40000.

Ложные цели

Эти устройства устанавливаются в непосредственной близости от реактивных дюз машины. Помехи, которые создают эти устройства, осложняют прицельную стрельбу по двигателям машины. Если по таблице Скользящих Попаданий выпадает результат «Потеря Мобильности», то игрок Тау может заставить противника перебросить выпавший результат. Второй результат должен быть принят, даже если он хуже.

Постановщик помех

Устройство создает вокруг всей машины сферу магнитных и оптических искажений, которая уменьшает точность огня по машине, осо-

бенно на больших дистанциях. Если по машине ведется стрельба с дистанции более 12 дюймов, машина считается Частично Скрытой, как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 69.

Противопехотные дробовики

На корпусах многих машин Тау устанавливаются специальные дробовики, которые при активации накрывают пространство вокруг машины потоком высокоскоростных осколков. В фазу Ближнего Боя любая модель, которая атакует машину с этой системой, получает рану на 4+ (специальные правила и броски применимы как обычно) до того, как модель нанесет свои атаки.

Артиллерийские дроны

На машину в специальные гнезда устанавливается пара артиллерийских дронов. Они перемещаются вместе с машиной. В фазу движения Тау они могут отсоединиться от машины также как высаживающиеся из транспорта машины. После отсоединения эти дроны образуют независимое подразделение. В дальнейшем эти дроны не могут присоединиться обратно к машине и не являются Боеспособным подразделением.

Присоединенные к машине дроны могут стрелять из своего оружия как из оружия машины, используя ее BS. При уничтожении машины они считаются ее пассажирами.

Электромагнитная пушка типа «Акула»

Это более тяжелая и энергоемкая модификация стандартной электромагнитной пушки, которая устанавливается на боевых доспехах типа «Бродсайд», она обладает более широким выбором боеприпасов. Она может выпускать не только монолитный снаряд с большой про-

бивной силой, но и дробовой заряд, который накрывает большую площадь высокоскоростными поражающими элементами.

Электромагнитная пушка (монолитный заряд)

Дальность	Сила	AP	Тип
72	10	1	Тяжелое 1

Электромагнитная пушка (дробовой снаряд)

Дальность	Сила	AP	Тип
72	6	4	Тяжелое 1, Большой Шаблон

Ионная пушка

Ионное оружие генерирует поток ионизированных частиц, разгоняемых в магнитном поле. Попадание такого потока в твердый объект приводит к передаче энергии на субатомном уровне и форсированному разрушению молекулярных связей, то есть к большому взрыву.

Дальность	Сила	AP	Тип
60	7	3	Тяжелое 3

Посадочные шасси

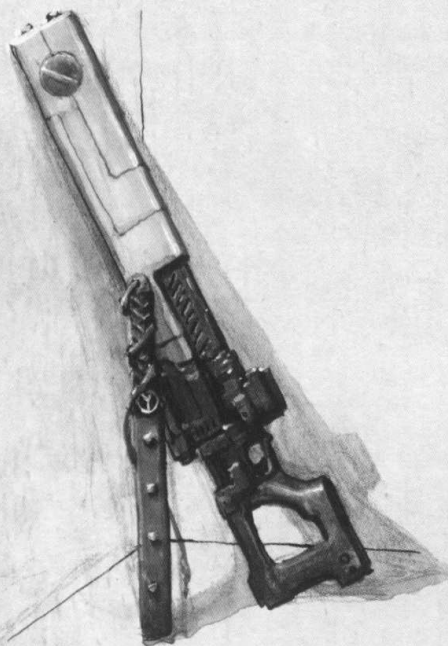
Несмотря на широкое применение антигравитационной технологии при экстренной посадке Тау полагаются на старые добрые убирающиеся шасси. В тот раунд, когда машина не двигалась, она может откатиться от использования правил Скиммер, и не считается таковой до тех пор, пока снова не начнет двигаться. Это неприменимо в первый раунд боя.

Система мульти-слежения

Установленная на машине, эта система позволяет ей стрелять так, как будто эта машина является Быстрой.

Ракета-искатель

Ракета-искатель позволяет пехотным подразделениям Тау быстро



вызывать огневую поддержку для поражения боевых машин противника. Такая система призвана компенсировать отсутствие противотанкового оружия в обычных взводах Воинов Огня, что не допускается доктриной Касты Огня. Каждая машина может нести на борту до 2 ракет-искателей. Ракета может быть выпущена только в ответ на успешное подсвечивание цели целеуказателем (смотрите правила для целеуказателей), и не может быть выпущена просто так. Одной машиной в раунд может быть выпущено любое количество ракет, и каждая ракета может быть выпущена по своей цели.

При стрельбе ракетой-искателем не нужна линия видимости между машиной и целью. При стрельбе по Машинам, в отношении того, в ка-

кую броню машины попадает ракета, предполагается, что ракета летит по прямой от машины к цели. Ракета может быть выпущена вне зависимости от того, как далеко машина двигалась в этот ход и из какого оружия вела огонь. Ракета может быть выпущена, даже если машина находится под действием результата «Команда Контужена».

Дальность Сила AP Тип
неогранич. 8 3 Тяжелое 1

Сенсорный комплекс

Этот комплекс сенсоров, присоединенный к ИИ танка, позволяет в реальном времени оценивать ландшафт перед машиной и выбирать оптимальную траекторию движения по пересеченному ландшафту. Машина может двигаться через опасный ландшафт, как и любая другая

машина, и получать все связанные с этим бонусы (то есть быть частично скрытой и прочее), но при этом машина игнорирует все отрицательные эффекты опасного ландшафта.

Прицельная матрица

Прицельная матрица облегчает прицеливание и ведения огня. Эта система повышает Умение Стрелять (BS) машины на 1.

Сопроводитель цели

Эта система производит оценку степени угрозы доступных для обстрела целей и дает стрелкам машины более гибкие и универсальные огневые решения. Каждое оружие машины может стрелять в отдельную цель в соответствии со всеми общими правилами для стрельбы.

Дроны

Тау называют дронами любые машины, наделенные искусственным интеллектом. В отличие от Империи, Тау широко применяют ИИ в самых разных областях своей мирной жизни и военной деятельности. Обычно дроны требуют прямых приказов от Тау, но если несколько ИИ соединяются в единую сеть, они способны действовать как самостоятельные объекты, точно и инициативно.

Дроны, которые находятся под командой контролирующего устройства для дронов, считаются обычными моделями в отношении теста на Мораль за потери от стрельбы. Они также учитываются в отношении того, является ли подразделение Боеспособным или нет.

Дроны должны всегда находиться в правильном взводном построении относительно модели, под контролем которой они находятся. Если дроны находятся под управлением Независимого Персонажа, то они образуют отдельное подразделение (со всеми вытекающими отсюда последствиями), но наличие у персонажа дронов не мешает ему присоединяться к другим подразделениям как Независимому персонажу. Если модель, контролирующая дронов, погибает, все ее дроны удаляются с поля боя как убитые по концу той фазы, в котором погибла контролирующая модель.

Щитовой дрон

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
2	2	3	X	1	4	1	нет	X

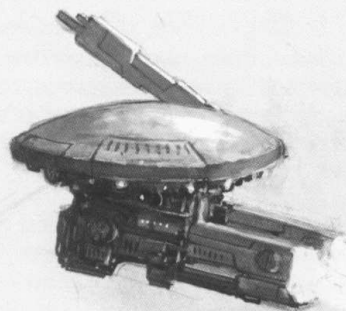
Вооружение: нет

Тип модели: как контролер

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Непосредственная защита. Щитовой дрон имеет ту же стойкость и спас-бросок, что и его контролер.

Непробиваемый спас-бросок. Кроме того, щитовой дрон имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.



Артиллерийский дрон

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
2	2	3	3	1	4	1	нет	4+

Вооружение: спаренный импульсный карабин

Тип модели: как контролер или Пехота с реактивным ранцем, если действует независимо.

Все Артиллерийские дроны, которые присоединяются к машинам на правах улучшения, должны отсоединяться от своей машины все вместе и образовывать единое подразделение.

Снайперский дрон

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
2	2(3)	3	3	1	4	1	нет	4+

Вооружение: Электромагнитная винтовка, сопроводитель цели, генератор маскирующего поля, прицельная матрица (бонус уже включен в профиль).

Тип модели: как контролер

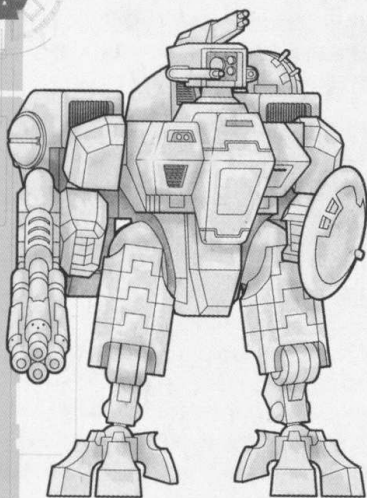
Marker Drone

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
2	2(3)	3	3	1	4	1	нет	4+

Вооружение: Сетевой целеуказатель, прицельная матрица (бонус уже включен в профиль).

Тип модели: как контролер

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



1++ Командер (Тау: Шас'Эль или Шас'О)

Командер – это одна из самых уважаемых позиций в иерархии Касты Огня. Ее можно заслужить только длительной службой. Молодого и подающего надежды Воина Огня, который уже имеет опыт сражения в Боевых доспехах, включают в состав Телохранителей Командера, где он проходит обучение под его патронажем. Для того чтобы подняться выше ранга Шас'Врэ, требуется не только воинское умение, но талант тактика и стратега. Командеры Тау – это опытные и старые воины, которые часто имеют шрамы, бионические протезы и нередко носят с собой трофеи своих многочисленных битв. В зависимости от опыта и длительности службы в армии Командеру могут доверить командование практически любым воинским формированием от Кадра до Битвы. Количество и важность предыдущих командных постов отображается количеством колец на косице, которую носит Командер. Шас'Эль может быть повышен до ранга Шас'О только после длительной и успешной командной карьеры.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Шас'О	75	4	5	5	4	4	3	4	10	3+
Шас'Эль	50	3	4	5	4	3	3	3	9	3+

Тип подразделения: Пехота с реактивным ранцем

Вооружение. Командер идет в бой в боевом доспехе типа XV8 «Кризис» и должен выбрать три системы из Арсенала, из раздела «Вооружение и системы боевых доспехов», включая Опытные Образцы. Он может также выбирать оснащение из Арсенала, включая Опытные Образцы.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Независимый персонаж. Если Командер не сопровождается Телохранителями, он является независимым персонажем, как описано в основной книге правил Warhammer 40000. Если его сопровождают дроны, то он все равно может присоединяться к подразделениям, как независимый персонаж.

Телохранители. Командера могут сопровождать Телохранители (смотрите ниже). Командер и его Телохранители вместе считаются единым Командным Подразделением.

Боевой Доспех типа XV8 «Кризис». Боевой доспех Командера позволяет ему использовать специальные правила «Шестое Чувство» и «Глубокий Удар». Смотрите более подробное описание в разделе «Арсенал».

КОМАНДА ТЕЛОХРАНИТЕЛЕЙ В БОЕВЫХ ДОСПЕХАХ ТИПА XV8 «КРИЗИС» (ТАУ: ШАС'ВРЭ)

Команда Телохранителей в боевых доспехах типа «Кризис» может сопровождать своего Командера на поле боя. В Телохранители всегда берут только ветеранов Шас'Врэ. Часто они не только сослуживцы Командера, но и его старые друзья или родственники. Быть выбранным в Телохранители Командера – это большая часть, которую трудно заслужить. Позиция Телохранителя глубже всего отражает доктрину Всеобщего Блага, которая выражается в бескорыстном служении своего Командеру на благо всех Тау.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Шас'Врэ	35	3	3	5	4	2	3	2	8	3+

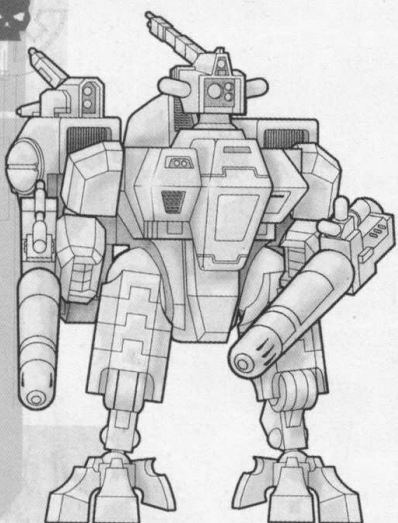
Команда. В команде может быть от 1 до 2 Шас'Врэ. Вы можете брать только одну команду Телохранителей на каждого своего Командера, и она не может быть взята в армию без него.

Тип подразделения: Пехота с реактивным ранцем.

Вооружение. Телохранители идут в бой в боевых доспехах типа XV8 «Кризис» и должны выбрать три системы из Арсенала, из раздела «Вооружение и системы боевых доспехов», включая Опытные Образцы. Каждый член команды также может выбирать оснащение из Арсенала, включая Опытные Образцы.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боевой Доспех типа XV8 «Кризис». Боевой доспех типа «Кризис» позволяет Телохранителям использовать специальные правила «Шестое Чувство» и «Глубокий Удар». Смотрите более подробное описание в разделе «Арсенал».



ОДУХОТВОРЕННЫЙ (ТАУ: АУН)

Мало что известно о Касте Одухотворенных, которые появляются на поле боя как завернутые в плащи фигуры, избегающие использования высокотехнологического оружия, которое так любят воины Касты Огня. Одухотворенные, судя по всему, выполняют в обществе Тау смешанную роль царствующей аристократии и жречества. Все Тау подчиняются им без вопросов и сомнений. Какую роль Одухотворенные выполняют на поле боя, непонятно — то ли руководящую, то ли просто наблюдательную.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Одухотворенный	50	4	3	3	3	2	3	3	10	—

Вооружение. Одухотворенный всегда носит символы своего статуса, которые он может использовать в бою (считаются как два оружия ближнего боя). Он может поменять их на церемониальный клинок за +10 очков. Он может выбрать вооружение и оснащение из Арсенала Пехоты Тау.

Тип подразделения. Пехота.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Независимый персонаж. Если не сопровождаем Почетными Стражами, Одухотворенный является независимым персонажем, как описано в основной книге правил Warhammer 40000. Если Одухотворенного сопровождают дроны, то он все равно может присоединяться к дружественным подразделениям.

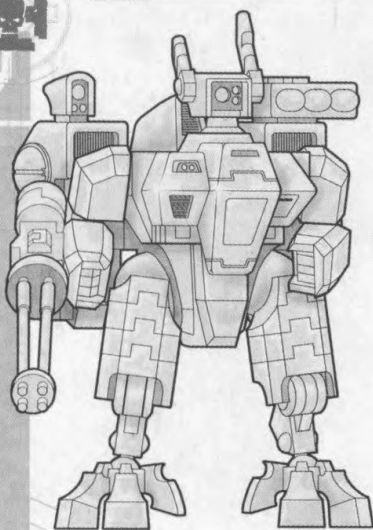
Почетные стражи. Одухотворенного на поле боя могут сопровождать Почетные Стражи. Эти воины Касты Огня отказались от своей военной карьеры в качестве пилотов Боевых доспехов и посвятили свою жизнь служению Одухотворенному. Почетные Стражи набираются как обычная команда Воинов Огня (они не считаются в отношении ограничения 1+, не считаются Основным Боевым подразделением и не занимают места в Воинской Организации). Эти Воины Огня считаются Ветеранами, поэтому они стоят на 2 очка больше и имеют BS 4. Во всем остальном Почетные Стражи имеют те же ограничения и вооружение, что и нормальная команда Воинов Огня.

Воодушевляющее присутствие. Подразделения Тау (не Круты, Веспиды или дроны), которые могут видеть Одухотворенного, могут перебрасывать любые тесты на Мораль. Это включает и успешные тесты на Мораль. Если в игре действуют правила Ночного Боя, то подразделение должно попытаться увидеть Одухотворенного до того как может использовать это правило. Переброшенный результат должен быть принят. Любое подразделение Тау, к которому присоединяется Одухотворенный, становится Бесстрашным, как описано в основной книге правил Warhammer 40000.

Цена поражения. Если дружественный Одухотворенный погибает, то все подразделения Тау (не Круты, Веспиды или дроны) в начале своего следующего раунда обязаны пройти тест на Мораль или начать отступать. Это применимо, только если подразделение не находится в ближнем бою или не отступает. Подразделения, которые побежали таким образом, могут восстанавливать порядок в соответствии с общими правилами. Кроме того, если подразделение Тау успешно проходит этот тест, то до конца игры оно может использовать универсальное специальное правило «Ненавистный Враг» по отношению к своему противнику.



ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



КОМАНДА ВОИНОВ В БОЕВЫХ ДОСПЕХАХ ТИПА XV8 «КРИЗИС» (ТАУ: ШАС'УИ)

Воины Огня, которые доказали свою отвагу и умение в горниле битвы, получают воинское звание Шас'Уи. Они получают право идти в бой, управляя Боевым доспехом. Их верность и отвага не подвергается сомнению, и именно из их числа набирают тех, кто со временем становится Теплохранителями или Коммандерами. Команды «Кризисов» часто многие годы сражаются вместе, и среди них обычным делом является проведения ритуала Та'Лисера, Единения, когда каждый член команды клянется ставить благо всей команды выше своего личного.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Шас'Уи	25	2	3	5	4	2	2	2	8	3+
Шас'Врэ	+10	3	3	5	4	2	3	2	8	3+

Команда. В команде может быть от 1 до 3 Шас'Уи.

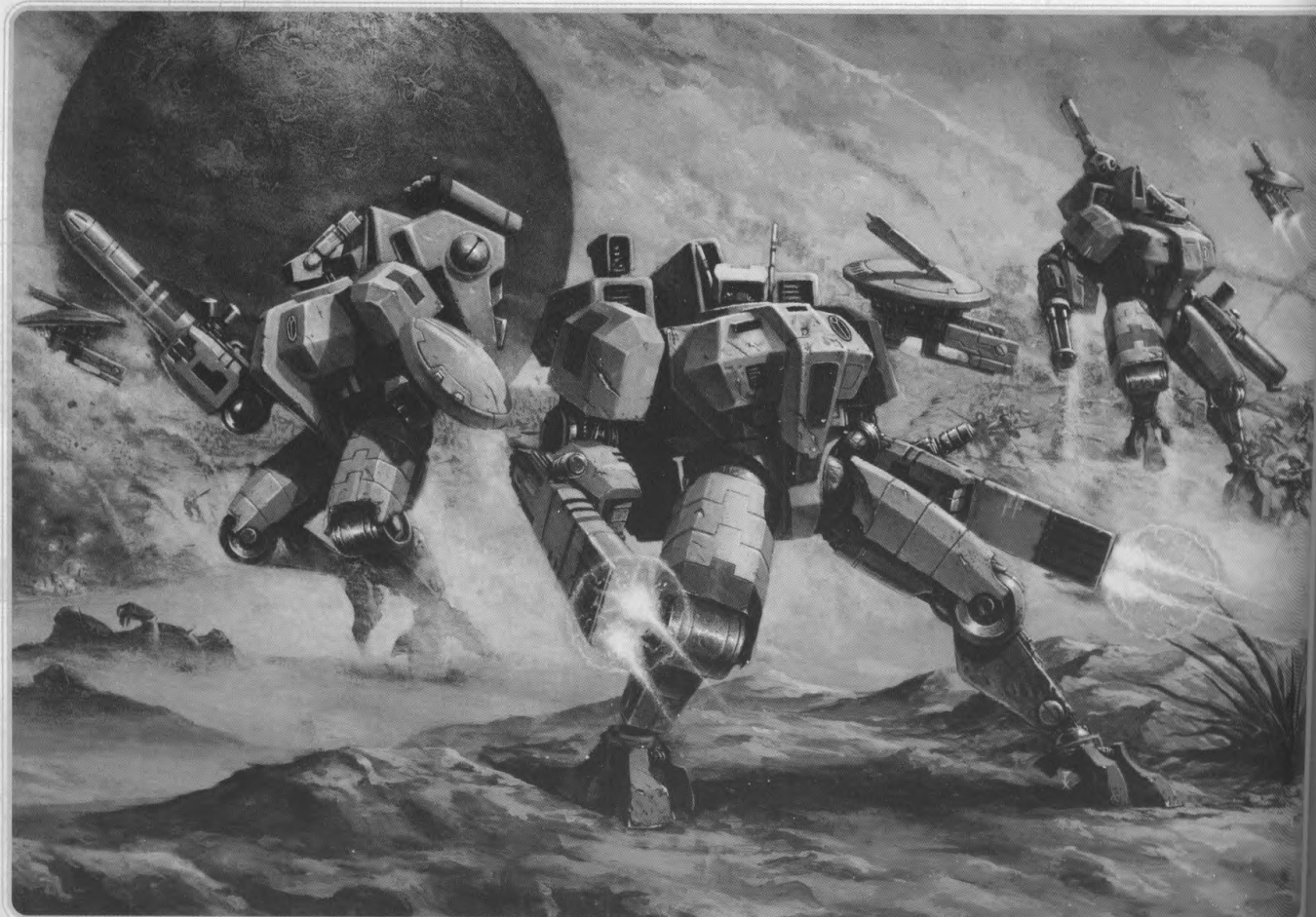
Тип подразделения: Пехота с реактивным ранцем.

Вооружение. Члены команды идут в бой в Боевых доспехах типа XV8 «Кризис» и должны выбрать три системы из Арсенала, из раздела «Вооружение и системы боевых доспехов».

Персонаж. Один Шас'Уи в команде может быть сделан Лидером за +5 очков. Лидер может брать Оснащение из Арсенала Боевых доспехов. Лидер может быть повышен до Шас'Врэ за +5 очков. Шас'Врэ может брать Опытные Образцы из Арсенала.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боевой доспех типа XV8 «Кризис». Боевой доспех типа «Кризис» позволяет использовать специальные правила «Шестое Чувство» и «Глубокий Удар». Смотрите более подробное описание в разделе «Арсенал».



КОМАНДЫ В МАСКИРОВОЧНЫХ ДОСПЕХАХ (ТАУ: ШАС'УИ)

Боевые команды Тау, которые используют маскировочные доспехи типа XV15 или более продвинутые и современные XV25, являются «одинокими волками» в армии Тау. Они действуют самостоятельно в отрыве от основной армии. Они не подчиняются напрямую тактическому командованию Тау и наслаждаются большой свободой в своих действиях и выборе цели. Лидеры команд в Маскировочных доспехах часто имеют репутацию эксцентриков и используют нестандартную тактику. Многие враги Тау были атакованы ими с неожиданного направления, что нарушило все планы и тактику противника.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Шас'Уи	30	2	3	4	3	1	2	2	8	3+
Шас'Врэ	+10	3	3	4	3	1	3	2	8	3+

Команда. В команде может быть от 3 до 6 Шас'Уи.

Тип подразделения: Пехота с реактивным ранцем.

Вооружения и оснащение. Каждый член команды вооружен многоствольной пушкой и одет в Маскировочный доспех со встроенным генератором маскировочного поля. Также каждый член команды может взять одну вспомогательную систему из Арсенала Боевых доспехов. Если один член команды берет Вспомогательную систему, то все остальные члены команды также должны взять одну, хотя разные члены команды могут иметь разные системы.

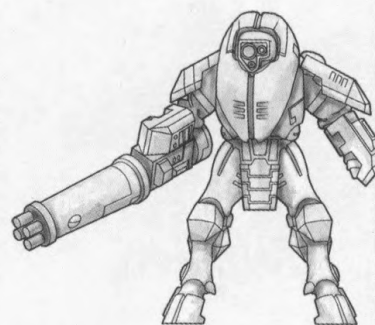
Дополнения. Одна из трех моделей (включая лидера или Шас'Врэ) может заменить свою многоствольную пушку на фузионный бластер за +2 очка.

Персонаж. Один Шас'Уи в команде может быть сделан Лидером за +5 очков. Лидер может брать Оснащение из Арсенала Боевых доспехов. Лидер может быть повышен до Шас'Врэ за +5 очков. Шас'Врэ может взять целеуказатель за +10 очков.

Специальные правила

Скрытое Проникновение. Команды в Маскировочных доспехах часто действуют в отрыве от основной армии и в ее авангарде. Если условия сценария допускают это, команды в Маскировочных доспехах (и прикомандированные к ним дроны) могут использовать специальное правило «Скрытое Проникновение».

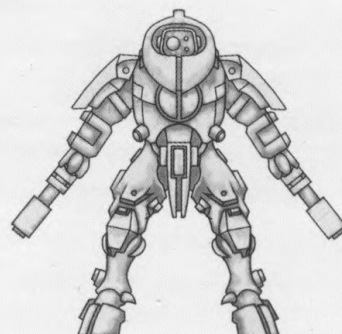
Маскировочный доспех. Маскировочный доспех позволяет использовать специальные правила «Шестое Чувство» и «Глубокий Удар». Смотрите более подробное описание в разделе «Арсенал».



ДОСПЕХ ТИПА XV22

Технология Боевых доспехов непрерывно развивается, ибо Тау постоянно совершенствуют их, используя свой боевой опыт для того, чтобы преодолеть препятствия, встающие на пути Всеобщего Блага. Нынешние типы доспехов хорошо испытаны, налажено их массовое производство, но в армии используется и ограниченное количество экспериментальных и испытываемых доспехов, которые пока по тем или иным причинам не производятся в массовом порядке. Эти экспериментальные образцы выдаются Коммандерам и их самым опытным подчиненным. Доспех типа XV22, который носит Коммандер Солнце Теней, является одним из этих экспериментальных образцов. Первая «2» в наименовании указывает весовой класс доспеха, а вторая «2» указывает на то, что доспех проходит полевые испытания.

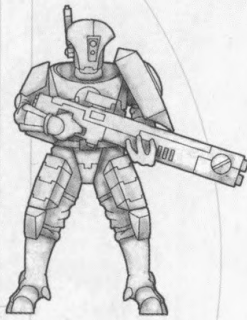
Пойдет ли этот доспех в массовое производство, зависит от того, как этот доспех покажет себя во время войн Третьей Сферы Расширения.



ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

1 + КОМАНДА ВОИНОВ ОГНЯ

Воины Огня составляют основу армий Тау. Они всегда набираются из жителей одного Септа. Рядовые Воины Огня осторожны, но эффективны, и их импульсное вооружение дает им сокрушительную огневую мощь. Часто они используют в качестве транспорта БМП типа «Скат», который дает им гораздо большую маневренность.



	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Шас'Ла	10	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Шас'Уи	+10	2	3	3	3	1	2	2	8	4+

Команда. Команда включает от 6 до 12 Шас'Ла.

Тип подразделения. Пехота

Вооружение. Импульсная винтовка.

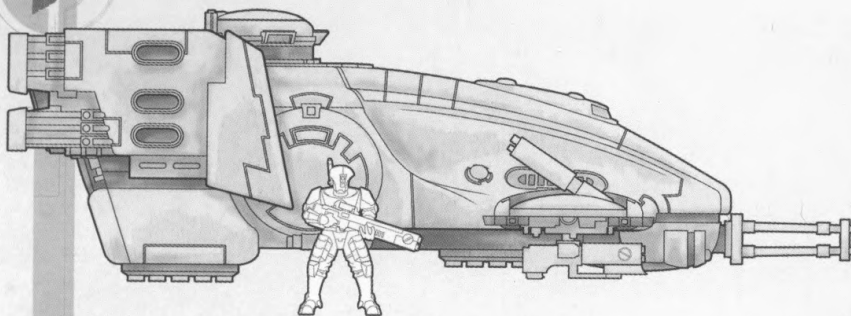
Дополнения. Любое количество Воинов Огня в команде может заменить свои импульсные винтовки на импульсные карабины без дополнительной стоимости. Все модели в команде могут иметь фотонные гранаты за +1 очко за модель и ЭМ-гранаты за +2 очка за модель.

Персонаж. Один Шас'Ла в команде может быть повышен до Шас'Уи за +10 очков. Шас'Уи может брать оснащение из Арсенала Пехоты. Шас'Уи также может взять целеуказатель за +10 очков.

Транспорт. Если количество моделей во взводе (включая дронов) не превышает 12 моделей, то к взводу может быть прикомандирована БМП типа «Скат».

TROOPS

ТРАНСПОРТ: БОЕВАЯ МАШИНА ПЕХОТЫ ТИПА «СКАТ»



«Скаты» — это рабочие лошадки планетарных сил Тау, они могут нести до 12 солдат вместе с дронами. Они оснащены скорострельными многоствольными пушками и могут служить не только средством быстрой доставки солдат на поле боя, но и точкой мобильной огневой поддержки. «Скат» также несет на борту пару артиллерийских дронов, которые могут служить для огневой поддержки или разведки.

	Очки	Фронт	Броня Бок	Тыл	BS
«Скат»	80	12	11	10	3

Тип. Танк, Скиммер. **Экипаж.** Члены Касты Огня. **Тип подразделения.** Машина.

Вооружение. Многоствольная пушка и пара артиллерийских дронов. «Скат» также оснащен посадочным шасси.

Дополнения. «Скат» может иметь любые улучшения из Арсенала Машин Тау. Пара артиллерийских дронов может быть заменена на Управляемые ракеты за +20 очков.

Транспорт. «Скат» может нести до 12 моделей. Он не может нести модели в Боевых доспехах.

Точки доступа. «Скат» имеет три люка, по одному с каждого борта и один в задней части корпуса.

Точки стрельбы. «Скат» не имеет точек стрельбы, машина является полностью герметичной. Пассажиры «Ската» не могут стрелять, находясь в машине.

TRANSPORT

КРУТЫ-ПОЖИРАТЕЛИ

Круты – это наиболее распространенный тип вспомогательных войск в армии Тау. Планеты Крутов достаточно давно вошли в состав Империи Тау. В начале этого плодотворного сотрудничества двух рас экспедиционный корпус Тау помог освободить несколько миров Крутов от власти Орков. Круты подчиняются строгому кодексу чести, и в благодарность за неоценимую помощь они вот уже многие годы поставляют Тау своих воинов в качестве эксклюзивных наемников. Круты в меньшей степени, чем Тау, зависят от своей техники и своего вооружения, и способны действовать в исключительно трудных для Тау условиях. Наемные отряды Крутов могут включать Крутоксов или Гончих. Несмотря на то, что Тау находят традицию Крутов пожирать плоть своих врагов отвратительной и варварской, они надеются на то, что длительное сотрудничество с Тау искоренит эти пережитки дикого прошлого. Но, несмотря на некоторые разногласия, Тау глубоко уважают воинов-Крутов, ибо их навыки являются ценным дополнением для Тау, которые мало на что способны в ближнем бою.



	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Крут	7	4	3	4	3	1	3	1	7	–
Шейпер	+21	4	3	4	3	3	3	3	8	6+
Гончая	6	4	0	4	3	1	5	2	7	–
Крутокс	35	4	3	6	3	3	3	3	7	–

Подразделение. Подразделение может включать от 10 до 20 Крутов, от 0 до 12 Гончих и от 0 до 3 Крутоксов.

Тип подразделения. Пехота.

Вооружение. Круты вооружены винтовками Крутов. Крутоксы несут на спинах Крут-Пушки. Гончие оружия не имеют.

Дополнения. Если в подразделении есть Шейпер, то все модели в подразделении могут получить спас-бросок за доспехи на 6+ за +1 очков за модель.

Некоторые Шейперы используют оружие Тау, которое они получили как подарок или часть оплаты за услуги. За +5 очков Шейпер может заменить свою винтовку на импульсную винтовку или импульсный карабин.

Персонаж. Один Крут в подразделении может быть повышен до Шейпера за +21 очко.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Мастера природной жизни. Круты являются экспертами по выживанию в лесах, и получают +1 бонус к своему спас-броску за укрытие в лесу или джунглях, то есть бросок становится на 4+. Также Круты не должны кидать тест на трудный ландшафт при перемещении по лесу, и всегда могут двигаться на полные 6 дюймов. Круты видят в лесу на 12 дюймов, а не на 6, как все остальные.

Скрытое проникновение. Если подразделение не включает Крутоксов, то оно может использовать специальное правило «Скрытое Проникновение», если это допускают условия сценария.

РИТУАЛ ТА'ЛИССЕРА

Многие группы Тау проходят ритуал формального единения, известный как Та'Лиссера. Наиболее точным переводом этого ксено-термина является слово «единение» или «супружество». На практике во время этого ритуала группа Тау клянется поддерживать свое братство и ставить интересы своей группы выше интересов каждого ее отдельного члена. Только те Тау, которые прошли этот ритуал, могут называть друг друга по именам, и этот ритуал весьма почитаем в среде Тау.

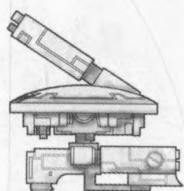
Та'Лиссера является практическим воплощением доктрины Всеобщего Блага, когда группа индивидов объединяет свои усилия и становится чем-то большим, чем просто сумма отдельных частей. Ритуал Та'Лиссера чаще всего проходят Воины Огня или рабочие Касты Земли.



ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ЭСКАДРОН АРТИЛЛЕРИЙСКИХ ДРОНОВ (ТАУ: КОР'ВЕСА)

Действуя в качестве поддержки для команд Воинов Огня, эскадроны дронов вооружены спаренными импульсными карабинами. Используя свое оружие, дроны заставляют противника залегать, давая командам Воинов Огня и «Кризисов» больше времени на применение своей подавляющей огневой мощи.



	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Арт. дрон	12	2	2	3	3	1	4	1	7	4+

Подразделение. Эскадрон может включать от 4 до 8 дронов.

Тип подразделения. Пехота с реактивными ранцами.

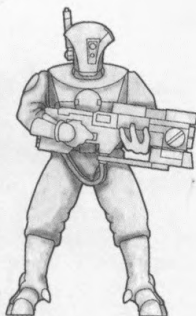
Вооружение. Спаренные импульсные карабины

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Глубокий Удар. Эскадроны Артиллерийских дронов могут использовать правило «Глубокого Удара», если это допускают условия сценария.

СЛЕДОПЫТЫ (ТАУ: ШАС'ЛА)

Команды Следопытов Тау – это глаза и уши армии. Они действуют в тесной взаимосвязи с другими подразделениями, координируя их перемещения и корректируя их огонь. Хорошо подготовленная команда Следопытов может во много раз увеличить эффективность любого другого подразделения Тау, и за это они пользуются заслуженным уважением. Они, вне всякого сомнения, имеют наибольший опыт целеуказания и засад, выбирая на поле боя наиболее предпочтительные цели. Солдаты Имперской Гвардии из числа тех, кто участвовал в Дамоклеанском крестовом походе, не без основания называют едва заметное световое пятно от целеуказателя Знаком Валькирии, ибо тот, кто им отмечен, вскоре будет мертв.



	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Шас'Ла	12	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Шас'Уи	+10	2	3	3	3	1	2	2	8	4+

Подразделение. Подразделение может включать от 4 до 8 Следопытов. К ним всегда прикомандирован БМП типа «Скат».

Тип подразделения. Пехота.

Вооружение. Импульсный карабин и целеуказатели.

Дополнения. Все модели в команде могут иметь фотонные гранаты за +1 очко за модель и ЭМ-гранаты за +3 очка за модель. До трех Следопытов в команде (но не Лидеры или Шас'Уи) за +10 очков за каждого.

Персонаж. Один Шас'Ла в команде может быть повышен до Шас'Уи за +10 очков. Шас'Уи может брать оснащение из Арсенала Пехоты.

Транспорт. К подразделению Следопытов всегда прикомандирован БМП типа «Скат» за +80 очков.

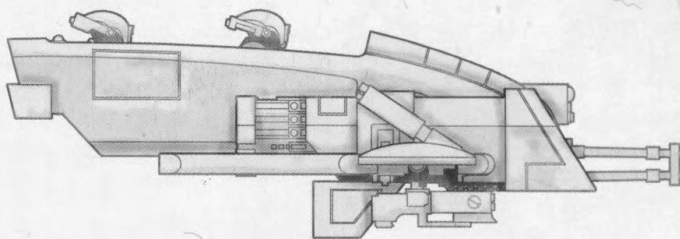
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Разведчики. Следопыты могут использовать универсальное специальное правило «Разведчики», как описано в основной книге правил Warhammer 40000.

Позиционный маяк. БМП типа «Скат», которые прикомандировываются к отрядам Следопытов, имеют дополнительные наборы сенсоров, соединенные с системой глобального позиционирования. Данные, переданные со «Ската» Следопытов, облегчают точное приземление для команд в боевых доспехах типа «Кризис» или для дронов. Если подразделение Тау совершает Глубокий Удар на точку, которая видна для «Ската» Следопытов, можете перебросить Кубик Направления, если хотите. Чтобы использовать это правило, на момент начала раунда «Скат» Следопытов должен быть уже на столе.

КОМАНДА ЛЕГКИХ СКИММЕ- РОВ ТИПА «ПИРАНЬЯ»

«Пиранья» – это легкая машина, которую Тау используют как подразделение быстрого реагирования для огневой поддержки команд Воинов Огня и для патрулирования. При замене многоствольной пушки фузионным бластером машина может выполнять и противотанковую роль.



	Очки	Фронт	Броня Бок	Тыл	BS
«Пиранья»	60	11	10	10	3

Тип. Скиммер, быстрый, открытый.

Команда. Команда «Пираний» может включать от 1 до 5 машин.

Тип подразделения. Машина.

Вооружение. Каждая «Пиранья» вооружена многоствольной пушкой и парой артиллерийских дронов.

Дополнения. Многоствольная пушка может быть заменена на фузионный бластер за +5 очков. Машина также может нести следующие улучшения: сенсорный комплекс, прицельная матрица, фильтр «черного солнца», противопехотные дробовики, Ложная цель, Постановщик помех, Сопроводитель цели, ракеты-искатели.

ОСТРОКРЫЛЫ ВЕСПИДОВ (ТАУ: МАЛ'КОР)

Веспиды – это легкая пехотная поддержка сил Тау. Тау ценят Веспидов за их умение преодолевать на большой скорости даже самый опасный ландшафт. В бою Веспиды используются для фланговых обходов и как мобильный резерв.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Острокрыл	16	3	3	3	4	1	5	1	6	5+
Лидер	22	3	3	3	4	1	5	1	9	5+

Подразделение. Выводок Острокрылов включает в себя одного Лидера и от 3 до 10 Острокрылов.

Тип: Пехота с прыжковыми ранцами.

Вооружение. Нейтронный бластер.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

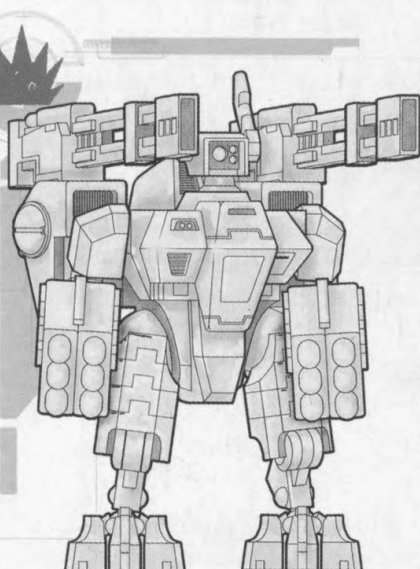
Быстрокрылость. Острокрылы необычайно подвижны для своего размера, и многие воины заплатили большую цену за их недооценку. Острокрылы могут использовать специальное правило «Подвижность», как описано в основной книге правил Warhammer 40000.

Опытные летуны. Тау ценят Веспидов за их умение преодолевать на большой скорости даже самый опасный ландшафт. Острокрылы могут перебрасывать тесты на Опасный ландшафт.

Я получил ваше послание, в котором вы заявляете, что эти миры принадлежат Императору, вашему повелителю. В свою очередь хочу сказать, что эти миры принадлежат Моему Господину, Одухотворенному Аун, по праву поселения. Если вы хотите поселиться на этих планетах, то вам следует стать поданными Империи Тау и принять Всеобщее Благо.

Пор'Эл Таун Укос, Член Касты Воды, неготиатор

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА



КОМАНДА ВОИНОВ В БОЕВЫХ ДОСПЕХАХ ТИПА XV88 «БРОАДСАЙД» (ТАУ: ШАС'УИ)

Опытные ветераны Тау могут идти в бой в Боевых доспехах типа «Бродсайд» (в дословном переводе с Тау «Бортовой Залп»). Это наиболее тяжело бронированные и вооруженные наземные войска в армии Тау. С доспеха снят интегральный реактивный ранец, что освобождает место для более тяжелого вооружения. Боевые доспехи типа «Бродсайд» с большим успехом могут поражать самые разные цели, включая тяжелые боевые машины всех типов.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Шас'Уи	70	2	3	5	4	2	2	2	8	2+
Шас'Врэ	+10	3	3	5	4	2	3	2	8	2+

Подразделение. Подразделение может включать от 1 до 3 Шас'Уи.

Тип подразделения. Пехота.

Вооружение. Все модели идут в бой в Боевых доспехах типа XV88 «Бродсайд», которые вооружены спаренными электромагнитными пушками и управляемыми ракетами.

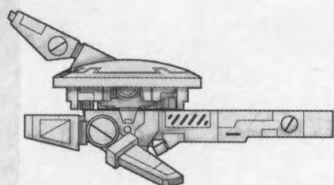
Дополнения. Каждый член команды ДОЛЖЕН выбрать одну вспомогательную систему. Любая модель в подразделении может заменить свои управляемые ракеты на спаренные плазменные пушки за +10 очков за модель.

Персонаж. Один Шас'Уи в команде может быть сделан Лидером за +5 очков. Лидер может брать Оснащение из Арсенала Боевых доспехов. Лидер может быть повышен до Шас'Врэ за +5 очков.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боевой Доспех типа XV88 «Бродсайд». Боевой доспех типа «Бродсайд» позволяет использовать специальное правило «Шестое Чувство». Смотрите более подробное описание в разделе «Арсенал».

HEAVY SUPPORT



О-1 КОМАНДА СНАЙПЕРСКИХ ДРОНОВ (ТАУ: ОР'МОН'КОР)

Команда Снайперских дронов включает одного наблюдателя и три дрона, оснащенных снайперскими электромагнитными винтовками. Такие команды прекрасно показали себя при ведении боевых действий против тяжелой пехоты, и эффективнее всего действуют двумя-тремя командами в связке.

Команда Снайперских дронов вместе стоит 80 очков

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Наблюдатель	См. выше	2	3 (4)	3	3	1	2	1	8	4+
Дрон	См. выше	2	2 (3)	3	3	1	4	1	7	4+

Команда. Команда включает одного наблюдателя и трех Снайперских дронов. Как один выбор в разделе Тяжелая Огневая Поддержка вы можете взять до 3 таких команд, но можете занять таким образом только один слот Тяжелой Огневой Поддержки. Команды никогда не считаются Боеспособными подразделениями.

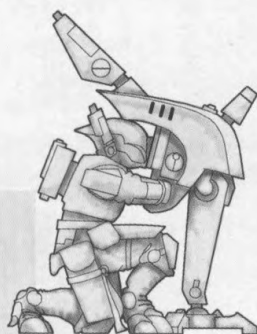
Тип. Пехота.

Вооружение. Наблюдатель и дроны оснащены генератором маскировочного поля и прицельными матрицами (бонус уже включен в профиль). Наблюдатель оснащен контролирующим устройством для дронов, сетевым целеуказателем и несет импульсный пистолет. Каждый дрон вооружен электромагнитной винтовкой и сопроводителем цели.

Вопрос о том, когда следует перейти к активному применению силы, должен занимать главенствующее место в ваших медитациях. Как только решение принято, его следует проводить в жизнь со всемерной энергией.

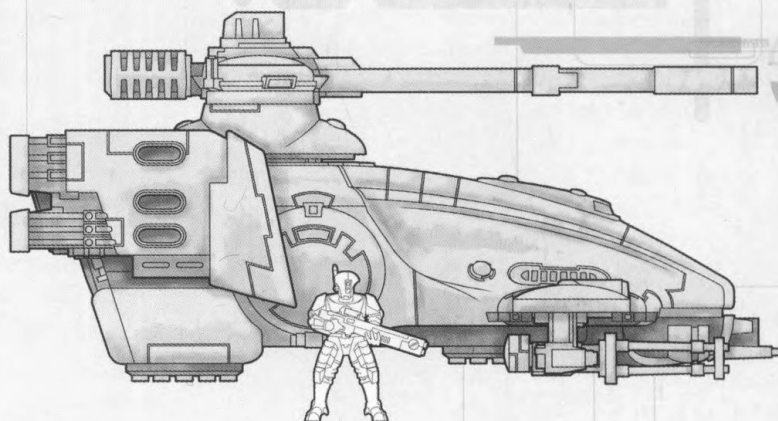
Коммандер Чистый Прилив – Тридцать Седьмая Медитация на Пути Воина

HEAVY SUPPORT



ТАНК ТИПА «АКУЛА»

Штурмовая машина типа «Акула» — это основной боевой танк в армии Тау. Этот танк сделан на шасси «Ската», но большая часть его внутреннего пространства занята энергетическими конденсаторами для основных боевых систем. Во время Дамоклеанского крестового похода солдаты Империи быстро научились бояться этих танков не меньше, чем Осквернителей или Огненных Призм.



	Очки	Фронт	Броня Бок	Тыл	BS
«Акула»	90	13	12	10	3(4)

Тип. Танк, Скиммер. **Экипаж.** Воины Касты Огня. **Тип подразделения.** Машина.

Вооружение. На «Акулу» должна быть установлена одна основная оружейная система и одна вспомогательная. Также на «Акулу» устанавливается прицельная матрица (бонус уже включен в ее профиль). «Акула» также оснащена шасси.

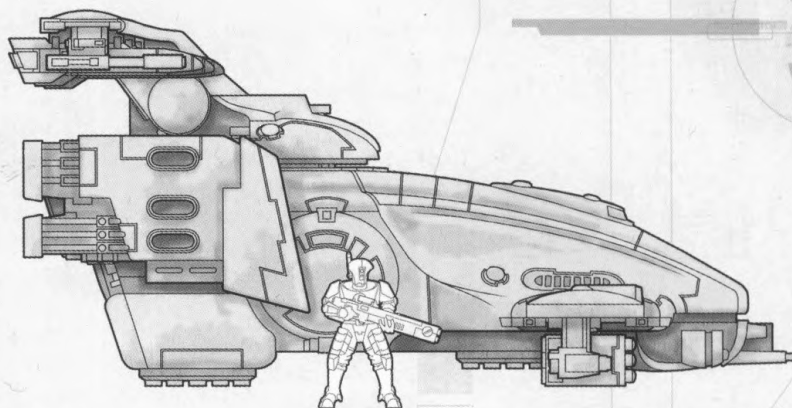
Основные оружейные системы: ионная пушка за +15 очков или электромагнитная пушка (тип «Акула») за +50 очков.

Вспомогательные оружейные системы: две многоствольные пушки за +10 очков за пару, управляемые ракеты за +20 очков или два Артиллерийских дрона за +20 очков. Следует иметь в виду, что многоствольные пушки не являются спаренными, а являются двумя независимыми орудиями.

Дополнения. «Акула» может нести любые улучшения из Арсенала Машин Тау.

РАКЕТНЫЙ ТАНК ТИПА «НЕБЕСНЫЙ ЛУЧ»

«Небесный луч» — это специализированная ракетная платформа на шасси БМП типа «Скат». В задачу таких танков входит оказывать артиллерийскую поддержку командам Воинов Огня, которые сами не имеют тяжелого вооружения. По лазерной подсветке целеуказателя «Небесный луч» способен выпустить до 6 ракет, каждая из которых вполне способна превратить в обломки средний танк. Также «Небесный луч» используется для ПВО.



	Очки	Фронт	Броня Бок	Тыл	BS
«Небесный луч»	125	13	12	10	3

Тип. Танк, Скиммер. **Экипаж.** Воины Касты Огня. **Тип подразделения.** Машина.

Вооружение. «Небесный луч» несет на турели 6 ракет-искателей, два сетевых целеуказателя (считаются защитными видами оружия) и сопроводитель цели, а это значит, что «Небесный луч» может выпускать свои ракеты-искатели по подсветке своих собственных целеуказателей и потенциально до двух в ход. «Небесный луч» также оснащен шасси и должен нести одну вспомогательную оружейную систему.

Вспомогательные оружейные системы: две многоствольные пушки за +10 очков за пару, управляемые ракеты за +20 очков или два Артиллерийских дрона за +20 очков. Следует иметь в виду, что многоствольные пушки не являются спаренными, а являются двумя независимыми орудиями.

Дополнения. Машина также может нести следующие улучшения: сенсорный комплекс, прицельная матрица, фильтр «черного солнца», система мульти-слежения, противопехотные дробовики, Ложная цель, Постановщик помех.

Говорят, что Аун'Ва – старейший и мудрейший из всех членов своей касты. Никто не помнит, как долго он уже дает советы величайшим из Тау, и можно проследить, что он влиял на многие события в истории расы. Самый старший из Одухотворенных Тау, он принимает участие в обсуждении судьбы не только своего септа, но всей Империи. Вся каста прислушивается к его словам, ибо его советы всегда мудры, а предсказания – истинны.

Но Аун'Ва – не только духовный лидер. Много раз в истории он вставал на переднем крае экспансии Тау и руководил ею. Своими словами и присутствием он пробудил в Касте Огня праведную ярость и воодушевил на очистку системы Си'коа от ненавистных рииков. На склонах горы Сцион он предсказал судьбу Орков Ваааха! Грогника. Приговор был приведен в исполнение десятью тысячами Воинов Огня.

Затем Аун'Ва в своем выступлении перед собравшимися Советами четырех каст провозгласил начало Третьего периода экспансии. Аун'Ва, бок о бок со своими почетными стражами, произнес медленную, продуманную речь, завершившуюся призывом к оружию. Его слова падали в гулкую тишину. Снаружи Купола Совета миллион Воинов Касты Огня преклонил и колени. Каста Земли заложила огромный храм, посвященный Аун'Ва. Каста Воздуха запустила в космос тысячу кораблей, каждый из которых был назван в честь одного из его деяний. Каста Воды поручила армии посланников нести его слова к звездам.

Далее Аун'Ва осудил действия Коммандера-рenegата Соколиного Глаза и объявил новым героем империи О'Шасерру – Коммандера Солнце Теней. Она поведет Поход Третьего периода, а мэтр будет советами помогать ей и ее могучим армиям действовать во имя Великого Блага. Солнце Теней будет руководить нападением, а Аун'Ва – содействовать своим присутствием там, где это более всего необходимо. На полях Целефела поход понес тяжкие потери от Орков, но Аун'Ва заговорил напрямую с каждым воином. Его речи придавали мужество выстоять перед лицом многократно сильнейшего врага. В глуши выжженных лесов ил'Вола-но Аун'Ва утешил Солнце Теней мудрыми, проникновенными словами, укрепил перед ее страхами, помог перенести потерю сестер, ибо это произошло ради всех. Он остановил Та'лиссера всех сестер в их отсутствие, оставив не сказанными последние слова церемонии до тех пор, пока сестры не воссоединятся.

Аун'Ва является верховным Одухотворенным во вновь завоеванных септах Третьего периода. Всегда рядом с ним – верная Солнце Теней. Миллион Воинов Огня, бесчисленное множество колонистов, полудюжина новых миров готовы пожертвовать всем по единому слову их возлюбленного Одухотворенного, Повелителя бессмертного духа, Аун'о'Т'ау'Акайа'-Ва'Дента.

Аун'Ва и его Почетные стражи

250 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Аун'Ва	1	3	2	3(5)	4	1	1	10	4+*
Страж	4	4	3(5)	3(5)	2	3	3	10	4+*

Специальный персонаж: Аун'Ва – это специальный персонаж. Он может применяться в армиях Тау от 1500 очков и выше как выбор в разделе Командных подразделений. Он не может брать дополнительное вооружение и оснащение из Арсенала.

Оснащение: Аун'Ва вооружен Парадоксом Двойственности, который, в дополнение к правилам ниже, считается оружием ближнего боя. Каждый страж вооружен Церемониальным клинком.

Тип подразделения: Пехота.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Почетная стража: рядом с Аун'Ва всегда находятся два Почетных стража в качестве церемониального сопровождения. Все вместе они составляют единое Командное подразделение.

Контратака: Каждый страж полностью посвятил себя защите хозяина, и он выйдет вперед, если к последнему кто-либо приблизится без разрешения. Каждый страж может использовать универсальное специальное правило «Контратака», как описано в основной книге правил Warhammer 40000.

Парадокс Двойственности: Аун'Ва носит церемониальный посох, в котором закреплен артефакт невероятной мощи – мощи, которой могут управлять только Одухотворенные. Парадокс Двойственности придает Аун'Ва и его стражам увеличенную стойкость (немодифицированное значение используется при Немедленной смерти) и спас-бросок за укрытие на 4+, которые могут быть переброшены при провале.

В высшей степени вдохновляющая личность: Все подразделения Тау (не Круты, не Веспиды, не дроны), в зоне видимости которых находится Аун'Ва, считаются Упорными, как описано в основной книге правил Warhammer 40000. Если используется правило Ночного Боя, киньте кубик, чтобы определить, видит ли подразделение Одухотворенного.

Высшая цена поражения: Если Аун'Ва удаляется с поля боя как потеря, все подразделения Тау (не Круты, не Веспиды, не дроны), не отступающие и не находящиеся в ближнем бою, должны пройти тест на Мораль. Каждое подразделение, прошедшее тест, до конца боя может использовать универсальное специальное правило «Ненавистный Враг» по отношению к армии противника и универсальное специальное правило «Яростная Атака», как описано в основной книге правил Warhammer 40000.

*Как коротко, как коротко горит свет моих детей.
Но, Всеобщее Благо, как ярко он горит!*

Аун'Ва



О'ШОВАХ – КОММАНДЕР СОКОЛИНЫЙ ГЛАЗ

О'Шовах, более известный как Коммандер Соколиный Глаз, родом с Виор'лы, знаменитой агрессивностью происходящих с нее воинов Касты Огня. Своих первых и величайших побед Коммандер Соколиный Глаз достиг в сухих оксидных пустынях Аркунаша, где он воевал против Орков. Когда тамошняя колония Тау оказалась под угрозой, он возглавил Воинов Огня и мастерски провел кампанию против многократно превосходящего по численности противника. Соколиный Глаз когда-то тренировался под руководством легендарного командира Чистый Прилив, от которого научился приспосабливаться к местности. Своим знаменитым прозвищем он обязан тактическому гению, проявившемуся у него в ходе войны.

Хотя в ходе тренировок О'Шовах познал ценность стрелкового боя на дальней дистанции, он поощрял проявление духа кровожадности в своих солдатах. Во многих битвах они сходились врукопашную с Орками и торжествовали победу. Однако к концу войны командир Соколиный Глаз почувствовал себя глубоко уязвленным: он считал, что другие военачальники не оказали ему в ходе боевых действий необходимой поддержки. Те, кого можно, пожалуй, назвать его последователями, в определенной степени разделяли это его чувство. Особенно это относится к горячему молодому Воину Огня по имени Яркий Меч.

Соколиный Глаз продолжал воевать против зеленокожих и помог разгромить еще два Ваааааха! Орков. Воины О'Шовах совместно с силами Коммандера Солнце Теней (еще одна из учеников Коммандера Чистый Прилив) сыграли решающую роль в сдерживании войск Империи в ходе Крестового Похода Дамоклова Залива, а когда силы Империи отозвали на войну против флота-улья «Бегемот», несколько соединений Тау были направлены на повторный захват потерянных колоний. Во главе одного из этих соединений находился О'Шовах. Крупный флот и значительные наземные силы сопровождали колониальные суда, которые должны были вновь заселить «защищенные» миры. Как обычно, в составе экспедиции было несколько членов Касты Одухотворенных. Группировка Коммандера Соколиный Глаз встретилась с неожиданными затруднениями в лице набега Орков, прощупывавших истерзанные окраины империи Тау. Отвечая на эту угрозу, О'Шовах бросил реконизационный флот и направил усилия на бои с Орками, втянув войска в десятилетнюю кампанию, шедшую во многих мирах.

Каждый должен найти свой путь. Если бы те, кто живет в сердце наших владений, видели жестокость пустоты, как видели ее мы, они бы это знали. Каждый из великих звездоплавателей действует против другого; никто не вступает в союз ни с кем, ибо не хочет видеть процветания своего давнего врага. Нам также не стоит этого делать.

Приписывается Коммандеру Соколиный Глаз

Со временем силы О'Шовах прорвались в несколько систем, удерживавшихся Орками, и уничтожили орочьи миры. Непосредственная угроза была устранена. Одна из этих планет называлась Артас Молох и была «миром-артефактом» на периферии Дамоклова Залива – планета, застроенная храмами и «защищенная» кампанией Космических Десантников ордена Кос Императора в 39 тысячелетии. В руинах дочеловеческой цивилизации войска Тау атаковали неизвестного противника. Все Одухотворенные в экспедиции погибли. Соколиного Глаза это не смутило, он продолжал войну против Орков без Одухотворенных. Вскоре его занесло далеко за край известной Тау Вселенной. Но Соколиный Глаз решил не возвращаться в пределы Империи. Вместо этого он выстроил цепь сильно укрепленных твердынь вдоль границы Дамоклова Залива. Очень долго этот район был для Тау табу, и когда контакт между Соколиным Глазом и родными мирами Тау был прерван, это не могло быть понято двояко. Однако согласиться, что Соколиный Глаз основал свои собственные колонии – значит признать, что он отвернулся от Империи, что он преследует личную выгоду, а не Всеобщее Благо.

Коммандер Соколиный Глаз 170 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Соколи- ный Глаз	5	4	5	4	4	5	4	10	3+

Специальный персонаж: Коммандер Соколиный Глаз является специальным персонажем. Он может быть включен в армию Тау на 1500 очков и более как Командное подразделение. Он не может быть частью соединения, включающего Аун'Ва или Коммандера Солнце Теней. Он не может получать дополнительного оснащения и вооружения из Арсенала.

Оснащение: Боевой доспех XV8, имплантированный сопроводитель цели, генератор защитного поля, Клинок Воинского братства, плазменная пушка, Клинок Зари (см. ниже).

Тип подразделения: Пехота с реактивным ранцем.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Клинок Зари: Клинок Зари – это инопланетный артефакт, который О'Шовах заполучил на мертвой планете Артас Молох. Поверхность оружия покрыта резьбой, она мерцает неизвестным излучением, при взмахах расцветивающим вспыхивающие разрушительные дуги. Удары Клинка Зари не допускают спас-бросков за доспехи. Кроме того, О'Шовах бросает 2D6+5 на пробивание брони машин.

Ненависть к зеленокожим: О'Шовах завоевал себе славу в битвах с Орками, и он отказался от обычной философии Тау, предпочитающей стрелковый бой в почти полный ущерб всему остальному. Воины Касты Огня Анклавов Соколиного Глаза много тренируются в приемах ближнего боя, и каждая модель Тау в армии О'Шовах считается применяющей универ-

сальное правило «Ненавистный Враг» по отношению к Оркам, как описано в основной книге правил Warhammer 40000.

Раскольники: О'Шовах и его последователи решили отделиться от Империи Тау и изменили структуру своих вооруженных сил, чтобы лучше отражать этот факт. В войсках О'Шоваха не может быть Одухотворенных, Крутов и Веспидов. Боевые доспехи типа «Кризис» и Воины Огня считаются как 1+. В армию О'Шоваха в количестве 0-1 могут быть включены следующие подразделения: Маскировочные доспехи, Следопыты, танки типа «Акула», боевые доспехи типа «Бродсайд», танки «Небесный луч» и легкие скиммеры типа «Пиранья».

Братья по крови: Каждая модель в армии Соколиного Глаза, имеющая доступ к Арсеналу, бесплатно получает Клинок Воинского Братства.

Независимый персонаж: О'Шовах, если его не сопровождают телохранители, является независимым персонажем, как описано в основной книге правил Warhammer 40000.

Телохранители: Так же как командера из воинского листа Кодекса, О'Шоваха могут сопровождать телохранители. Размер отряда изменен: 1-7 боевых доспехов класса «Кризис».



О'ШАСЕРРА – КОММАНДЕР СОЛНЦЕ ТЕНЕЙ

Империя Тау вступила в эру небывалой экспансии. Что именно заставило многочисленных врагов Империи, ранее ревниво охранявших свои границы, в последнее время резко сократить пограничные силы, неизвестно. Однако сигналы, перехватываемые Кастой Земли, свидетельствуют о великой войне, бушующей в дальнем районе космоса. Очевидно, она отвлекла войска тех, кто смог бы воспрепятствовать расширению владений Тау. Аун'Ва из Касты Одухотворенных сумел увидеть открывающиеся возможности и провозгласил начало великого похода – Третьего периода колонизации. Это решение нелегко было принять, так как Каста Огня была уже не так надежна, как когда-то. Многие воины открыто заявляли о своей поддержке беглого командира Соколиный Глаз. Когда О'Шовах отделился от Империи, все усилия Касты Одухотворенных не смогли предотвратить раскола среди воинов Огня Тау.

По мере того, как становились известны планы новых кампаний, выяснилось, что нужен воин, который по слову Аун'Ва возглавит поход. Воин, который знает, что следование примеру Соколиного Глаза приведет к Монт'ау – времени, когда раса Тау чуть не погибла в жестокой междоусобной войне. Этим воином стала Коммандер О'Шасерра. Она знала, что Огненным воинам нужен новый герой, новый лидер, который воплощал бы все, что есть благородного в Великом Благе. О'Шасерру уже хорошо знали и уважали как воина. Звание командера она заслужила в пустынях и джунглях К'реша, в боях с зеленокожими, угроза которых в том секторе была в конце концов устранена. Она провела несколько разрушительных рейдов против Тиранидов, ввергнув их систему управления и командования в такой хаос, что армада Тау рассеяла и уничтожила целый флот, не потеряв ни одного судна.

Непосредственно перед началом кампаний Третьего периода О'Шасерра велела провести сеанс связи со всей Империей, желая обратиться к Воинам Огня. Коммандер Солнце Теней выступила с обращением из боевого купола Монт'ир (где некогда тренировался О'Шовах). В полном боевом оснащении, в новом грозном доспехе и с оружием она выглядела впечатляюще. Она затронула воинственную струну в сердцах всех, кто ее видел, но О'Шасерре нужно было нечто большее, чем просто продемонстрировать собственные способности. Перед боевым куполом Монт'ир стояла шестиметровая статуя О'Шоваха в боевом доспехе «Кризис», с воздетой к не-

бесам плазменной винтовкой. На глазах у Огненных воинов со всей империи О'Шасерра повернулась и выстрелом превратила статую в сгусток белого пламени. В облаке пыли она говорила про новые походы, про долг, зиждущийся в сердце каждого Огненного воина, про честь, которую приносит следование по пути Тау'ва. Возмущение таким беспардонным осквернением священного для Огненных воинов Виор'лы места было велико, однако все соглашались, что О'Шасерра повела себя прямо, смело и красноречиво.

Через месяц начались походы Третьего периода. Под вдохновленным руководством О'Шасерры Империя Тау значительно выросла. Внимание Империи было обращено в другую сторону, тиранидская и орочья местные угрозы – временно сведены на нет. Колонии и группы первопроходцев Тау проникли глубоко в системы Дамоклова Залива, Разлома Педруса и еще далее. Хотя Тау не особенно посягали на пространство Империи, в ходе Третьего периода были колонизованы не менее пяти систем вокруг имеющихся септов. Армии Тау ведет Коммандер Солнце Теней, и похоже, что тень О'Шоваха наконец успокоилась. Однако где именно он обосновался – до сих пор тайна.

Коммандер Солнце Теней

175 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Солнце									
Теней	4	5	4	3	3	4	4	10	3+
Дрон	2	0	3	3	1	2	1	n/a	3+

Специальный персонаж: Коммандер Солнце Теней является специальным персонажем. Она может быть включена в армию Тау на 1500 очков и более как Командное подразделение. Она не может получать дополнительного оснащения и вооружения из Арсенала. Она считается Коммандером Касты Огня, которых необходимо брать в армию в количестве 1+. Обратите внимание, что если Вы выбираете Коммандера Солнце Теней, другие модели Тау не могут брать то же самое оснащение с пометкой «опытные образцы» из Арсенала Тау.

Оснащение: Боевой доспех XV22, улучшенный сопроводитель цели (что позволяет ей стрелять по двум целям без теста на Выбор Цели), контролирующее устройство для дронов и Командно-связной дрон, два Щитовых дрона, два фузионных бластера, Клинок Воинского Братства.

Тип подразделения: Пехота с реактивным ранцем.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Независимый персонаж: Коммандер Солнце Теней является независимым персонажем, как описано в основной книге правил Warhammer 40000, за исключением тех случаев, когда ее сопровождают дроны.

Боевой доспех XV22: Носящий этот экспериментальный боевой доспех получает специальное пра-

Любой путь, отличный от пути Тау'ва, ведет ко всеобщей гибели. Победу приносят только единство, мужество и дисциплина. Сражайтесь пламенно и храбро, и ничто не сможет нам противостоять.

Коммандер Солнце Теней

вило «Шестое Чувство». Доспех XV22 включает в себя генераторы маскировочного поля и силового поля, что дает Командеру Солнце Теней непробиваемый спас-бросок на 4+.

Командно-связной дрон: Командно-связной дрон подключен ко всем лидерам воинов, находящихся в подчинении Командера Солнце Теней. Это позволяет ей более эффективно руководить боем. Все

подразделения Тау (в том числе подразделения Веспидов, имеющие Лидеров, но не подразделения Крутов) в пределах 18 дюймов от О'Шасерры могут использовать ее лидерство для всех тестов на Мораль, Выбор Цели и Залегание.



ПАМЯТКА ТАУ

ХАРАКТЕРИСТИКИ ТАУ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Одухотворенный	4	3	3	3	2	3	3	10	—
Шас'О	4	5	5	4	4	3	4	10	3+
Шас'Эль	3	4	5	4	3	3	3	9	3+
Шас'Врэ в «Бродсайте»	3	3	5	4	2	3	2	8	2+
Шас'Врэ в Маскировочном доспехе	3	3	5	4	2	3	2	8	3+
Шас'Врэ в «Кризисе»	3	3	4	3	1	3	2	8	3+
Шас'Уи в «Бродсайте»	2	3	5	4	2	2	2	8	2+
Шас'Уи в Маскировочном доспехе	2	3	5	4	2	2	2	8	3+
Шас'Уи в «Кризисе»	2	3	4	3	1	2	2	8	3+
Воин Огня Шас'Ла	2	3	3	3	1	2	2	8	4+
Воин Огня Шас'Уи	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Наблюдатель	2	3(4)	3	3	1	2	1	8	4+
Шейпер	4	3	4	3	3	3	3	8	6+
Крут	4	3	4	3	1	3	1	7	-/6+
Гончая	4	0	4	3	1	5	2	7	-/6+
Крутокс	4	3	6	3	3	3	3	7	-/6+
Острокрыл	3	3	3	4	1	5	1	6	5+
Лидер	3	3	3	4	1	5	1	9	5+
Артиллерийский дрон	2	2	3	3	1	4	1	7*	4+
Снайперский дрон	2	2(3)	3	3	1	4	1	7	4+
Целеуказательный дрон	2	2(3)	3	3	1	4	1	нет	4+
Щитовой дрон	2	2	3	X**	1	4	1	нет	X/4+ **

ХАРАКТЕРИСТИКИ МАШИН ТАУ

Машина / Броня:	Фронт	Бок	Тыл	BS
Боевая машина пехоты «Скат»	12	11	10	3
Легкий скиммер «Пиранья»	11	10	10	3
Многофункциональный танк «Акула»	13	12	10	3(4)
Ракетный танк «Небесный луч»	13	12	10	3

ОРУЖИЕ ТАУ

Оружие	Дальность	Сила	AP	Тип	Комментарии
Многоствольная пушка	18	5	5	Штурмовое 3	
Огнемёт	Шаблон	4	5	Штурмовое 1	Игнорирует спас-броски за укрытие
Ионная Пушка	60	7	3	Тяжелое 3	
Винтовка Крутов ⁴	24	4	6	Скорострельное	Смотрите Арсенал
Крут-пушка	48	7	4	Скорострельное	
Целеуказатель	36	нет	нет	Тяжелое 1	Смотрите Арсенал
Ракетомет	36	7	4	Штурмовое 2	
Плазменная пушка	24	6	2	Скорострельное	
Импульсная винтовка	30	5	5	Скорострельное	
Импульсный карабин	18	5	5	Штурмовое 1, Залегание	
Импульсный пистолет	12	5	5	Пистолет	
Фузионный бластер	12	8	1	Штурмовое 1, Мельта	
Электромагнитная пушка (монокристалльный заряд)	72	10	1	Тяжелое 1	
Электромагнитная пушка (дробовой заряд)	72	6	4	Тяжелое 1	Большой Шаблон, только для «Акул»
Электромагнитная винтовка	36	6	3	Тяжелое 1, Залегание	
Ракета-искатель	Неогр.	8	3	Тяжелое 1	Смотрите Арсенал
Управляемые ракеты	24	5	5	Тяжелое 4	Смотрите Арсенал
Нейтронный бластер					
Веспидов	12	5	3	Тяжелое 1	

Терминология Тау

Аун — это член Касты Одухотворенных.

Шас'Ла — это низший ранг в Касте Огня, рядовой пехотинец.

Шас'Уи — это опытные воины, которые могут идти в бой в Боевых доспехах.

Шас'Врэ — это опытные пилоты боевых доспехов.

Шас'Эл и Шас'О — это высшие офицеры Тау.

Примечания

* — Лидерство Артиллерийских дронов применимо, только если они действуют как самостоятельное подразделение.

** — Щитовые дроны имеют ту же стойкость и спас-бросок, что и их контролер. Кроме того, они имеют непробиваемый спас-бросок на 4+, который может быть использован вместо их спас-броска за доспехи.

МАРКЕРЫ ПОДСВЕТКИ



Эти маркеры могут быть использованы для отметки количества подсветок вражеских подразделений. Ксерокопируйте эту страницу, наклейте ее на плотный картон и затем вырежьте эти маркеры. При желании их можно приклеить на 25-мм круглую подставку.

АРМИЯ ТАУ

На этих страницах вы найдете все модели, которые и составляют армию Тау. Перед вами пройдет парад воинов и боевых машин, бок о бок с которыми сражаются разнообразные инопланетные союзники Всеобщего Блага. На этих страницах вы также найдете краткий гид по цветовым схемам и знакам отличия армии Тау, использование которых позволит вам внести большую глубину в историю вашей армии.



ГЕРОИ ИМПЕРИИ

Специальные персонажи Тау включают Ауна'Ва, мудрейшего из Одухотворенных, и Коммандера Солнце Теней, героини войн Третьей Сферы Расширения. Коммандер Соколиный Глаз возглавляет анклав Тау-ренегатов.



Коммандер Солнце Теней в шлеме с дронами



Коммандер Солнце Теней с дронами



Коммандер Соколиный Глаз



ОДУХОТВОРЕННЫЕ

В отличие от Воинов Касты Огня, Одухотворенные по большей части одеваются в цвета своего септа. Они часто используют богато украшенные орудия войны, например, церемониальные клинки.



Одухотворенные септа Са'Цза с церемониальными клинками



Одухотворенные септа Т'ау с символами своей власти (слева) и с церемониальным клинком, контролирующим устройством для дронов и дроном



Одухотворенный Аун'Ва с Почетной Стражей

БОЕВЫЕ ДОСПЕХИ

Боевые доспехи на поле боя выполняют широкий спектр боевых задач. Доспехи типа «Кризис» носят командиры Тау и их элитные телохранители. Доспехи типа «Бродсайд» исполняют роль тяжелой огневой поддержки, поражая даже самые тяжело бронированные цели огнем своих спаренных электромагнитных пушек. В более легких Маскировочных доспехах воины Тау движутся перед основным фронтом наступления Тау, внося беспорядок в оборону противника.



Командеры Тау в Боевых доспехах типа «Кризис»

Доспех типа XV88 «Бродсайд» со спаренными электромагнитными пушками и управляемыми ракетами

ОПЫТНЫЕ ОБРАЗЦЫ



Ионный циклобластер



Система глобального позиционирования



Навесной осколочный проектор



Командно-контрольный узел

Образцы техники, помеченные как «опытные образцы», еще не прошли всестороннее испытание на поле боя. В армию может быть взята только одна такая система.



Доспехи типа XV8 «Кризис»



Маскировочный доспех типа XV25



Команда в маскировочных доспехах

ОСНАЩЕНИЕ БОЕВЫХ ДОСПЕХОВ



Плазменная пушка



Огнемёт



Многоствольная пушка



Управляемые ракеты



Ракетомёт



Фузионный бластер



Система мульти-слежения



Сопроводитель цели



Генератор силового щита

ОСНАЩЕНИЕ МАСКИРОВОЧНЫХ ДОСПЕХОВ



Многоствольная пушка



Фузионный бластер



Контролирующее устройство для дронов



Клинок Воинского Братства

Доспехи типа «Кризис» несут до 2 оружейных систем и одну вспомогательную систему. Маскировочные доспехи несут одну оружейную систему и одну вспомогательную.

ВОИНЫ КАСТЫ ОГНЯ

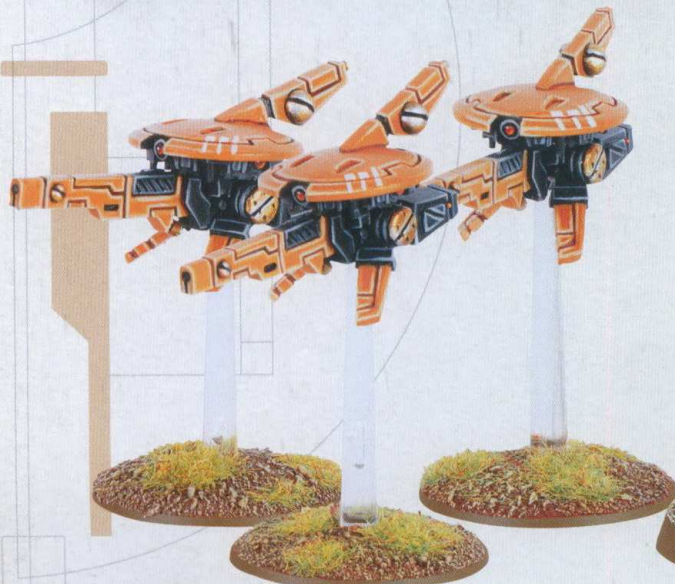
Армии Тау построены на прочном фундаменте из отважных воинов Касты Огня. Огневая дисциплина Воинов Огня вошла в легенду, и на любом театре боевых действий они способны обрушить на врага всеразрушающий поток плазмы. Команды Следопытов довели до совершенства искусство скрытого проникновения за линию фронта. Используя команды Снайперских дронов, наблюдатели могут по своему выбору уничтожать ключевой военный персонал противника.



Воин Огня с импульсным карабином



Воин Огня с импульсной винтовкой



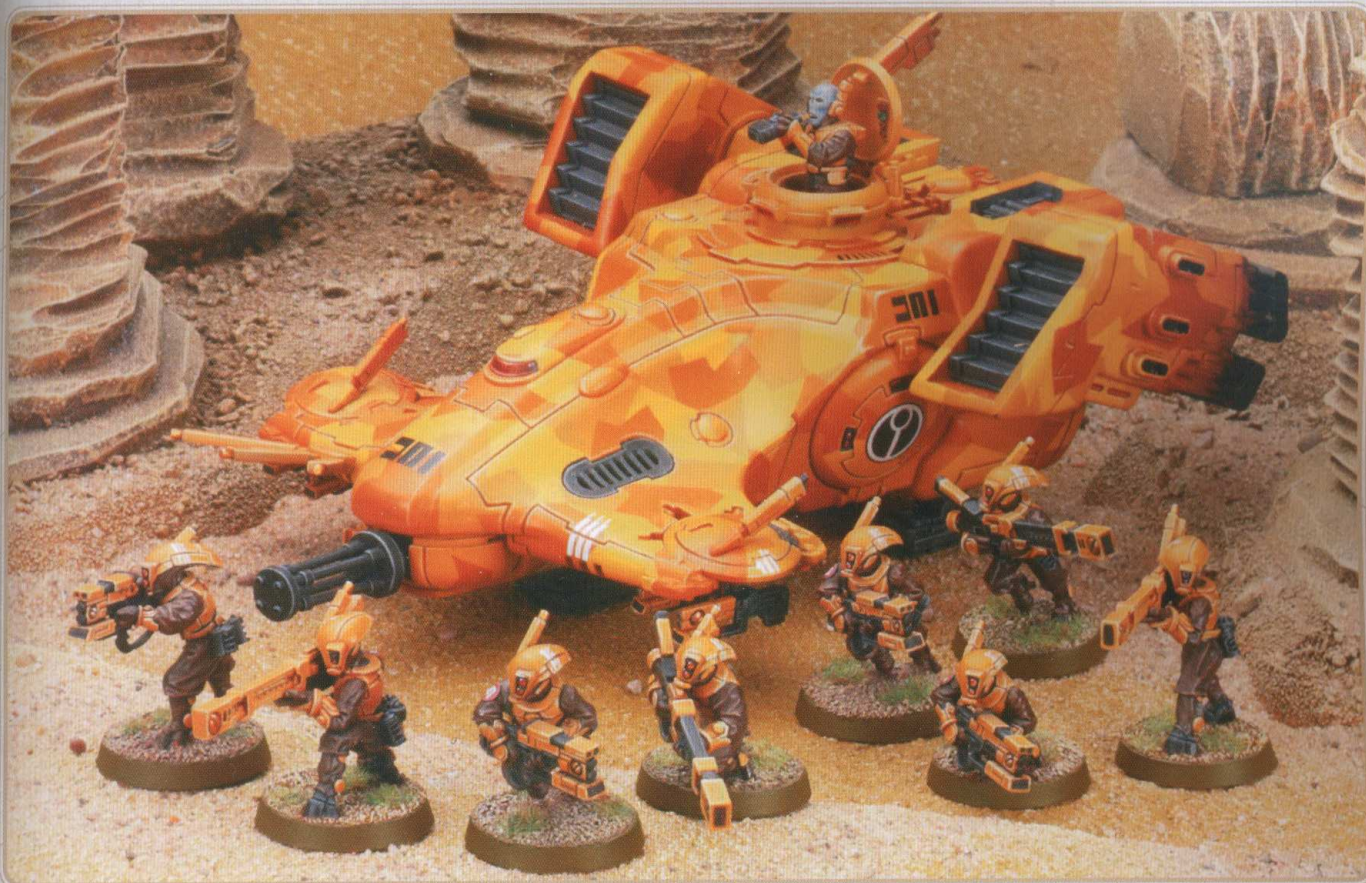
Снайперские дроны с наблюдателем



Следопыт с электромагнитной винтовкой



Воины Огня наступают при поддержке легких скиммеров типа «Пиранья»



Следопыты со своим БМП типа «Скат»

ЗНАКИ РАЗЛИЧИЯ КАСТЫ ОГНЯ

Лидер взвода

Лидеры команд воинов Огня отличаются от остальных солдат нанесением цветов своего септа на шлем и на наплечник. Очень удобно для снайперов противника.

Знаки Септов

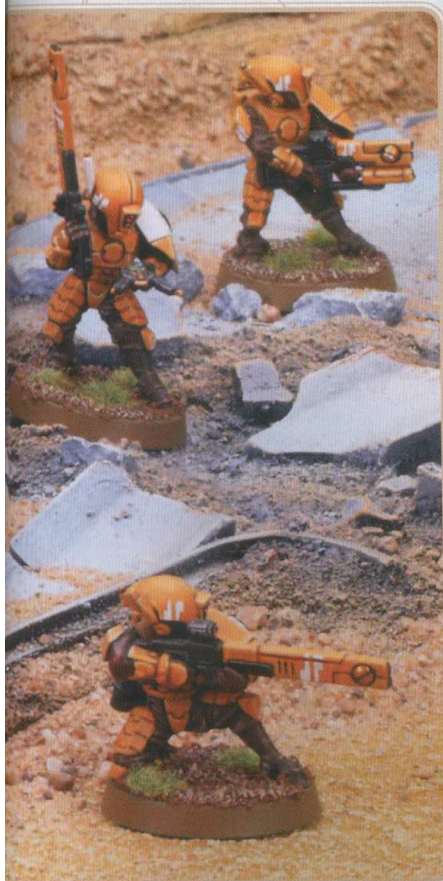
Воины Огня несут цвета своего септа в полосах, которые они наносят на шлемы и оружие. Эти знаки восходят своими корнями в боевую раскраску, которую носили воины древности. Количество и расположение этих полосок часто являются одинаковыми для всех воинов одной команды, и таким образом можно отличать одну команду от другой.

Знак Империи

Символ Империи Тау, который одновременно является символом родного мира Тау, всегда наносится на все доспехи и униформу воинов Огня.

Клинок Воинского Братства

Подразделения, связанные ритуалом Та'Лисерра, можно выделить на поле боя по самому клинку, который несет лидер команды, либо по клинковому мотиву, который часто носят все члены одной связанной команды.



МАШИНЫ И ДРОНЫ

Танки типа «Акула» и «Небесный луч» являются мощными символами армии Тау. Разнообразные дроны и скиммеры типа «Пиранья» на поле боя исполняют роль легкой огневой поддержки.



Артиллерийские дроны



Щитовой дрон



Целеуказательный дрон



Легкий скиммер типа «Пиранья» и ракетный танк типа «Небесный луч»



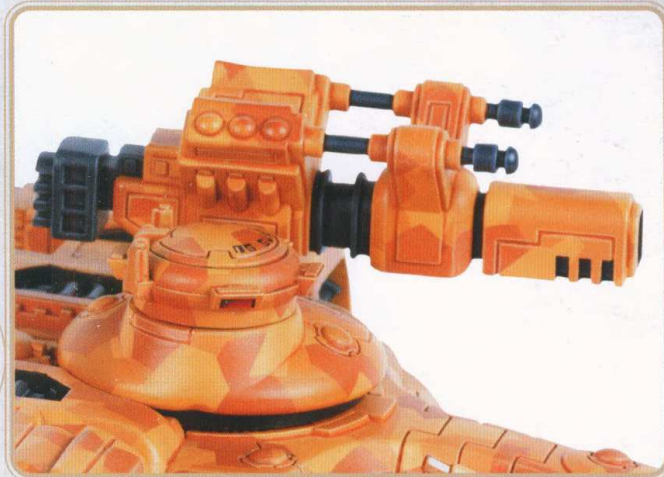
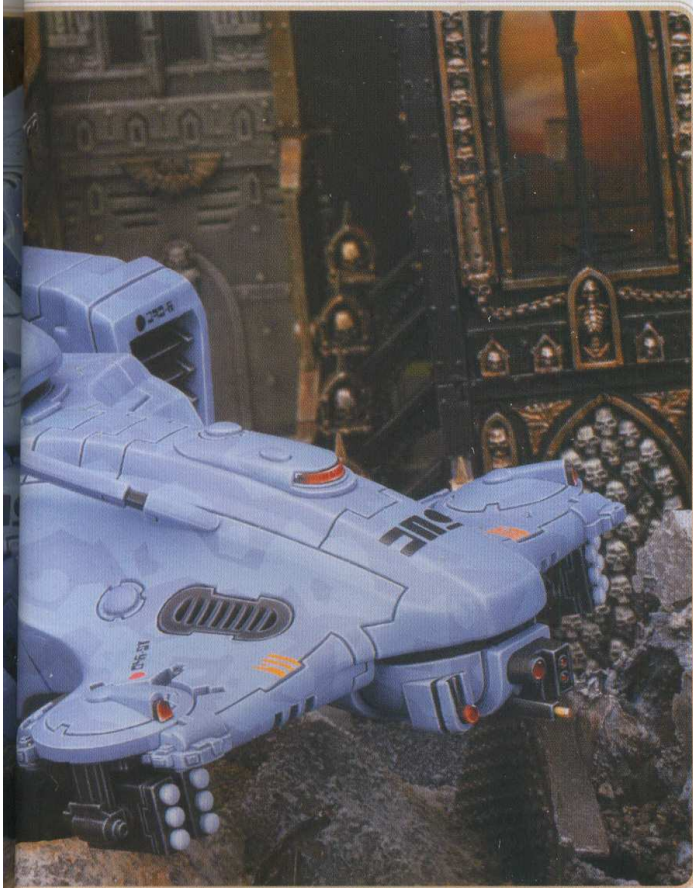
Танк типа «Акула» с электромагнитной пушкой и многоствольными пушками



Машины Тау используют ту же септовую маркировку, что и пехотные подразделения



На машинах Тау символ Империи чаще всего наносится на корпус



Ионная пушка



Управляемые ракеты



Сенсорный комплекс

ИНОПЛАНЕТНЫЕ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ВОЙСКА

С расширением Империи Тау многие инопланетные расы были приняты под защищающее крыло Всеобщего Блага. Многие из их служат Ему на поле боя. Наиболее известны Круты-Пожиратели и Веспиды-острокрылы.



Веспиды-острокрылы



Лидер Веспидов с коммуникационным шлемом



Нейтронный бластер Веспидов



Взвод Крутов-Пожирателей



Крутокс



Шейпер с импульсной винтовкой



Шейпер с винтовкой Крутов



Гончая

ПОКРАСКА ВОИНОВ ТАУ

Модели, изображенные на этой странице, иллюстрируют цветовые схемы, которые используют колониальные миры Первого и Второго периодов. Каждый образец сопровождается описанием цветов, которые использовались для получения этой цветовой схемы. Точно такую же технику и цвета следует использовать при покраске боевых доспехов и дронов.



СЕПТ Т'АУ

Цвета септа Т'Ау отражают климат этой планеты. Желтый и коричневый цвета родного мира Тау во многом стали основополагающими для униформы многих армий Всеобщего Блага.

- Цвета септа: Skull White
- Доспех: Vomit Brown
- Одежда: Scorched Brown

СЕПТ СА'ЦЕА

Наиболее популярной цветовой схемой, которую используют воины урбанизированного септа, является серо-голубая цветовая гамма. Эти цвета используют Воины Огня, если ведут бой в городе.

- Цвета септа: Fiery Orange
- Доспех: Shadow Grey / Shadow Grey, смешанный с Space Wolves Gray
- Одежда: Chaos Black



СЕПТ КЕ'ЛШАН

Эта цветовая схема была разработана для ведения абордажных боев. Она распространена среди кадров, которые располагаются на кораблях Касты Воздуха, блокирующих Разрыв Пардуса.

- Цвета септа: Golden Yellow
- Доспех: Codex Grey
- Одежда: Codex Grey, смешанный с Chaos Black.

СЕПТ ВОРК'АН

Солдаты этого септа несут знаки зеленого цвета, который у Тау ассоциируется с простотой и практичностью. Это воин несет зимнюю цветовую схему.

- Цвета септа: Hawk Turquoise
- Доспех: Space Wolves Gray
- Одежда: Codex Grey



СЕПТ Д'АЙОН

Воины этого септа носят блеклую коричневую униформу. Она обычна среди Кадров, которые сражаются в условиях болот.

- Цвета септа: Ice Blue
- Доспех: Graveyard Earth
- Одежда: Desert Yellow

СЕПТ ВЮР'ЛА

Униформа воинов этого септа символизирует сухую и негостеприимную поверхность их планеты. Красные знаки отличия символизируют известную горячность характеров жителей этого септа.

- Цвета септа: Blood Red
- Доспех: Rotting Flesh
- Одежда: Catachan Green



СЕПТ АУ'ТААЛ

Этот септ очень плодороден, и зеленый септовый цвет отображает это в самом что ни на есть буквальном смысле. Униформа воинов Огня этого септа скорее церемониальная, чем практическая.

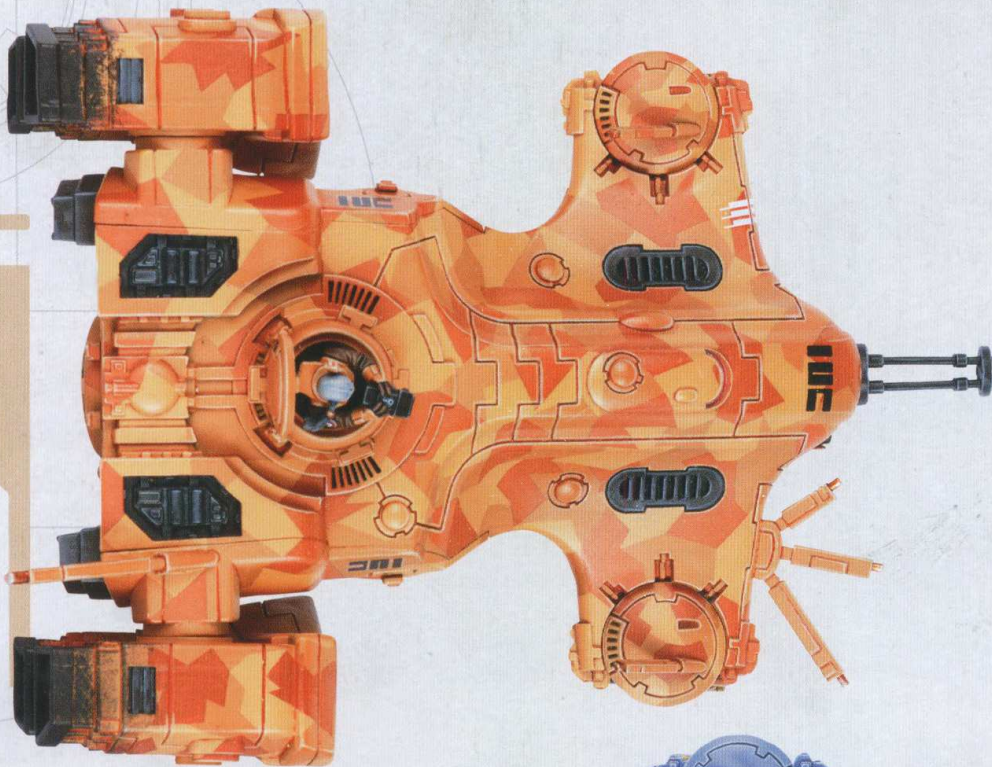
- Цвета септа: Scorpion Green
- Доспех: Terracotta
- Одежда: Kommando Khaki

УНИФОРМА ТАУ

Некоторые известные цветовые схемы Тау, которые используются их воинами, уходят своими корнями в геральдику, историю и традиции Тау. Но в любом случае большая часть цветовых схем, которые используют Воины Огня — это простой камуфляж, который выбирается в зависимости от условия ведения боя. Реже цветовая схема предписывается наставлениями Одухотворенных или традиционной боевой раскраской древних воинов Касты Огня. По цветовой схеме брони воина Тау можно определить его ранг, команду, кадр и даже родной мир.

КАМУФЛЯЖНАЯ ПОКРАСКА ТАНКОВ ТАУ

В отличие от пехоты, танки Тау гораздо чаще красятся в чисто камуфляжную цветовую схему. Цвет камуфляжа выбирается в зависимости от условий ведения боя.



Камуфляж Т'Ау



Камуфляж Са'Цеа

Советы по покраске

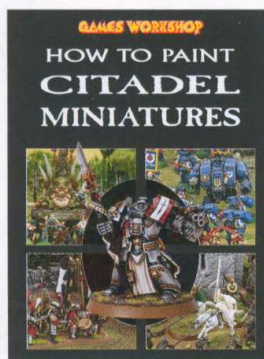
Лучше всего красить командира вашего танка отдельно от машины, это облегчит сам процесс.

Помните, что при покраске танка следует снимать с него дронов, чтобы потом, когда вы будете отделять их от танка, не появлялись неокрашенные места.



Альтернативные камуфляжные схемы.

Большое количество информации по покраске вы найдете в книге «Как красить миниатюры Citadel».



ЦВЕТОВЫЕ СХЕМЫ ТАУ

Круты и Веспиды могут быть покрашены в самый широкий спектр цветов. Разные цвета выводов Веспидов могут отличать выводки друг от друга, в то время как Круты могут просто менять свою пигментацию по желанию.

КРУТЫ

ВЕСПИДЫ



● Scorch Brown, смешанный с Camo Green



● Chaos Black
● Golden Yellow



● Hawk Turquoise, смешанный с Fortress Grey



● Chaos Black
● Blood Red

Цвета септов Тау могут быть нанесены на разные и даже по-разному покрашенные модели так, что через всю армию они пройдут как единый цветовой мотив, объединяя разрозненные Команды в единый Кадр.

СЕПТ СА'ЦЕА



Одухотворенный
Одухотворенный отмечен цветом армии через цвет его робы. Оранжевый цвет его одеяния – это цвет его септа.



Воин Огня
Воин Огня несет городской камуфляж, а знаки отличия нанесены оранжевым цветом его септа.



XV25 Маскировочный доспех
Маскировочный доспех использует ту же цветовую схему, что и остальная армия, но базовый цвет для него не темно-серый, а просто черный.



Артиллерийский дрон
Дроны армии несут те же знаки отличия, что и воины Кадра.



БОРК'АН

Одухотворенный
Одеяния Одухотворенного покрашены в те же цвета, что и камуфляж Воинов Огня, а мелкие детали выделены цветом септа.



Воин Огня
Воин несет зимнюю цветовую схему. Знаки отличия выделены цветом септа. На других театрах боевых действий воины могут иметь другую цветовую схему.



Снайперский дрон
Снайперский дрон покрашен так же, как и воины; его броня покрашена в белый цвет, а механические части – в цвета ткани Воинов Огня.



Круты-Пожиратели
Крут имеет традиционную для Крутов окраску, но его доспех покрашен в тот же цвет, что и доспехи Воинов Огня.

АРМИЯ ИМПЕРИИ ТАУ

Показанная на этом развороте армия представляет собой сбалансированное войско, которое так или иначе включает практически все силы подразделений, которые могут быть в армии Тау. Мы, конечно, не говорим о том, что любой игрок за Тау должен собрать именно такую армию. Воинский Лист Тау достаточно гибок для того, чтобы из него можно было собрать самые разные виды армий – от армии с акцентом на Боевые доспехи и инопланетные вспомогательные войска до мотопехотной армии, состоящей из «Акул» и пехоты на «Скатах». Если вы только начинаете собирать армию Тау, это войско может стать для вас ориентиром, опираясь на который, вы можете собрать армию, соответствующую вашим вкусам и представлениям. Более того, посмотрев на этот разворот, вы сможете увидеть, как выглядит армия на 1500 очков на столе во всей своей покрашенной славе.



Основные боевые подразделения:
Команда Воинов Огня – 200 очков
 12xВоинов Огня с импульсными винтовками,
 «Скат»

Основные боевые подразделения:
Круты-Пожиратели: 233 очка
 Шейпер с импульсной винтовкой и 17 крутов,
 1 Крутокс, 6 Гончих

Легкие Ударные Подразделения –
Веспиды-Острокрылы: 102 очка
 Лидер и 5 Острокрылов

Командные подразделения – Командер
Шас'О: 127 очков
 Ионный цикло-бластер, фузионный бластер, система глобального позиционирования, имплантированная система мульти-слежения, имплантированный сопроводитель цели.

Тяжелая Огневая Поддержка – Команда «Бродсайдов»: 145 очков

Шас'Уи с электромагнитной пушкой, управляемыми ракетами и системой мульти-слежения.
Шас'Уи с электромагнитной пушкой и управляемыми ракетами.

Тяжелая Огневая Поддержка – Ракетный Танк типа «Небесный луч»: 125 очков

Управляемые ракеты.

Основные боевые подразделения: Команда Воинов Огня – 120 очков

12xВоинов Огня с импульсными карабинами

Тяжелая Огневая Поддержка – Команда Снайперских дронов: 80 очков

Легкие Ударные Подразделения – легкий скиммер типа «Пиранья»: 65 очков

1x«Пиранья» с фузионным бластером

Элитные подразделения – Команда «Кризисов»: 153 очка

Шас'Уи с фузионным бластером, огнеметом и щитовым генератором
Шас'Уи с фузионным бластером, огнеметом и системой мульти-слежения
Шас'Уи с фузионным бластером, огнеметом и сопроводителем цели

Элитные подразделения – Команда в Маскировочных доспехах: 140 очков

Шас'Врз с многоствольной пушкой, Клинком Воинского Братства, контролирующим устройством для дронов, Целеуказательным дроном, имплантированным сопроводителем цели.
2xШас'Уи с многоствольными пушками.





WARHAMMER 40,000

ИМПЕРИЯ ТАУ

Молодая и амбициозная раса, Тау жаждут принести просвещение и единение всем, кто пожелает присоединиться к их Империи.

В то время как другие расы галактики разрывают друг друга на части, Тау крепнут год от года. На Восточной Окраине, вдалеке от силы Терры, планета за планетой становятся жертвами их динамической экспансии. И на самом остром расширении Империи идут войны Касты Огня. Незнакомые с суеверным страхом человечества перед технологиями, воины Тау несут в бой оружие титанической разрушительной силы. Они также используют Боевые доспехи, которые могут выдержать самые яростные атаки.

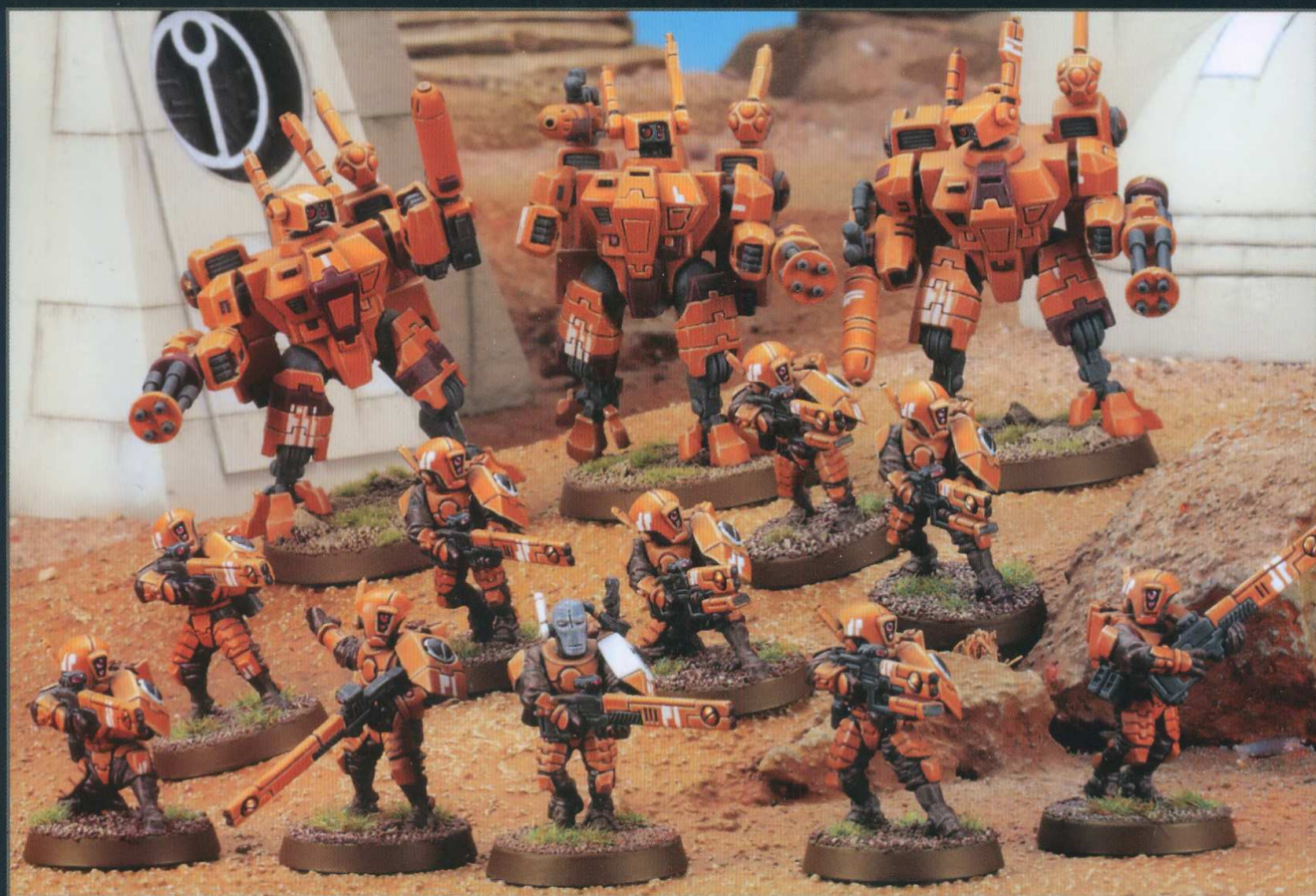
Ведомые представителями таинственной Касты Одухотворенных, бок о бок с инопланетными наемниками и ополченцами, чьи культуры были поглощены и ассимилированы Тау, они идут в бой, глубоко веря, что их судьба в том, чтобы подчинить своей воле сами звезды.

«Меня глубоко печалит то, что мы должны идти с оружием против народов галактики. В смерти своей они отказывают себе в той истинной свободе, которую можно обрести, только полностью подчинив себя Всеобщему Благу.»

Аун Ва – Мастер Бессмертного Духа

Внутри вы найдете:

- **ВОИНСКИЙ ЛИСТ.** Полный воинский Лист армии Тау, который позволит вам вывести на поле боя армию этой расы вместе с дикими наемными Крутами и быстрокрылыми Веспидами, инопланетными наемниками Тау. Здесь вы также найдете полное описание оружия, оснащения и Боевых доспехов Тау.
- **ИСТОРИЯ.** Расширенный обзор истории и культуры, обзор основных миров и краткий экскурс в искусство войны Тау.
- **АРМИИ ТАУ.** Шестнадцать полноцветных страниц, на которых вы найдете большое количество советов и примеров по покраске и моделированию армии Тау.
- **СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ.** В книге описаны три наиболее известные личности Империи Тау: патриарх Касты Одухотворенных Аун'Ва, ренегат Коммандер Соколиный Глаз и самая молодая военачальница расы Тау Коммандер Солнце Теней.



WARHAMMER 40000
КОДЕКС «ИМПЕРИЯ ТАУ»



4 612 687 550 134



РУССКИЙ

www.games-workshop.com

ISBN: 1-84154-712-3



CITADEL
MINIATURES

GAMES
WORKSHOP®

Вы должны иметь экземпляр книги правил Warhammer 40000 для того, чтобы использовать содержание этой книги.